Tot.406

从命运之夜迈向新的世界——《Fate/新世界》英灵介绍及系列作品回顾

游戏机实用技术

VGT·me

176页 秋季攻略特刊

六大攻略 豪华登场

最终幻想 世界
真结局完整流程攻略指南

COD 无尽战争
老兵难度流程攻略＋
军火库位置＋全武器收集指南

—焦点—
最后的守护者 试玩

PS4 PRO
详尽评测

BF1
联机模式心得＋
战役模式完全攻略

剑风传奇无双
白金攻略＋全收集资料

菲莉丝的工作室
不可思议之旅的炼金术士
系统详解＋主线攻略

泰坦天降2

大师难度攻略+全成就/奖杯指南+网战心得

ULTRA CONSOLE GAME
2016.11B 定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo 特别收录
最上游40期 十大西部游戏 | 买买买25期 西域战神 | 守望先锋 不一样的打开方式

游戏月旦评 2016年10月份游戏评测
最终幻想15 | 王国之心2.8 终章序幕 | 荒野大救赎2 | 看门狗2
质量效应 仙女座 | 掠食 | 丧尸围城4 | 冤罪杀机2 | 超级机器人大战V
新作影像集锦





Gamehalo高清光盘＋
战争机器4 精美海报



TV GAME半月刊

2016.11B

总第406期

COVER STAFF

封面用图：泰坦天降2

封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

©2016 Electronic Arts Inc.

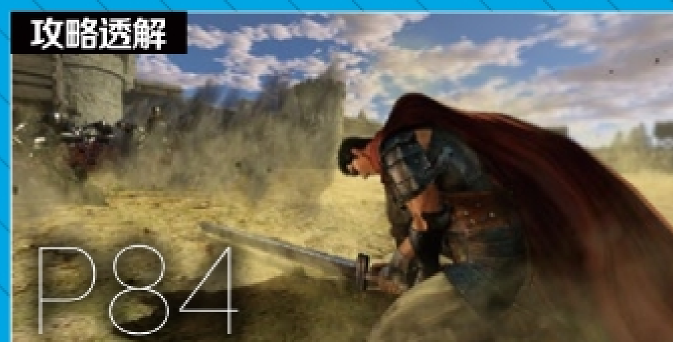
焦点



触摸未来的先驱者，PS4 Pro首发详评



攻略透解



剑风传奇无双

特别企划



从命运之夜迈向新的世界
——《Fate/新世界》英灵介绍及系列作品回顾

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

WWW.VGTIME.COM 游戏时光



UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王　梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴　昊
广告总监：刘　芳

编　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年11月16日
定　　价：人民币22.00元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记
DIGEST

10.22 电竞战队 Team Liquid 宣布开设《文明 6》分部。

10.25 《黑暗之魂 3》第一弹 DLC“艾雷德尔之烬”发售。

10.26 《巫师之昆特牌》中文官网上线，封测将于近期举行。

10.26 《进化》开发商确认终止对本作的支持。

10.26 任天堂宣布将在明年 1 月 13 日公布 Switch 更多情报。

10.26 巴黎游戏周于凡尔赛展览中心开幕。

10.27 Capcom 公布 2016 财年上半年财报，新作《怪物猎人 XX》公布。

10.27 任天堂宣布《精灵宝可梦 日/月》打破公司历史游戏预订纪录。

10.28 《最终幻想 15》港版限定 PS4 主机开放预订。

10.31 神游科技宣布将在年内终止神游机服务。

11.01 世嘉确认《女神异闻录 5》中文版将于明年春季发售。

11.02 陈星汉所在开发商公布全新作品概念。

11.03 Take-Two 本季度财报公布，《GTA V》销量突破 7000 万。

11.03 TGA 与腾讯达成合作，将对颁奖盛典进行翻译直播。

11.03 《黑手党 3》首周出货 450 万套，打破 2K 销售记录。

11.05 暴雪嘉年华 2016 开幕，旗下多款游戏公布全新情报。

11.07 Capcom 宣布神人豪鬼将会加入《街头霸王 5》。

11.09 微软将向所有玩家开放 Xbox 预览测试资格。

GEAR 微软秋季发布会 游戏相关内容汇总

10 月 26 日，微软召开了自家的秋季发布会，发布会上重点介绍了 Windows 10 的下一个大型更新内容——“创造者更新”（Creators Update）。这个免费更新将为 Windows 10 系统增加诸如 3D 打印以及 3D 画图等新功能。同时，发布会上微软也没有忘记为各位游戏玩家带来一些新的内容。

自 HDR 功能之后，微软宣布将为 Xbox One S 主机加入杜比全景声（Dolby Atmos）功能。这一技术将会在未来以免费更新的形式推送给 XOne 用户。不过和 4K 以及 HDR 技术相同，想要享受杜比全景声的玩家，还是需要有配套的杜比全景认证的音箱或环绕系统设备。在此功能更新后，支持 4K、HDR 技术以及杜比全景声的 Xbox One S 主机已经成为一台融合次世代音效标准的尖端播放设备。

在游戏社群方面，微软确认 Beam 互动直播技术将登陆 Windows 10 操作系统，此举的目的在于为 PC 用户带来与 Xbox One 主机一样简单的直播体验，并实现观众的实时交互，以及通过 Xbox Live 自动通知好友和粉丝直播消息等功能。优化直播功能的同时，微软也将为 Xbox Live 加入可以自定义锦标赛的竞技场服务。通过这一服务，玩家将获得快速制定比赛规则，邀请好友加入以及在 Xbox One 和 Win10 PC 之间无缝追踪赛事进度的全新功能。

特别值得一提的是，虽然微软一直在力推 Hololens 代表的混合现实（MR）技术，不过在这次发布会上他们终于确定将要涉足 VR 领域。微软在发布会上宣布将会为 Win10 带来可以“负担得起 (affordable)”的虚拟现实设备。包括宏碁、华硕、戴尔、惠普和联想的第三方公司，将为市场带来售价最低为 299 美元的 VR 头盔。同时，这些头盔还会首次内置六自由度动作感应器（6DOF Sensor），支持定位追踪。这一技术革新也意味着它们无须外部设备（定位摄像头）来进行辅助就能够独立运作。当然在提供 VR 设备的同时，微软也将通过这些设备来继续推广自家的 MR 概念。





业界声音
SCENE

SIE 北美区总裁 Shawn Layden 接受采访时回答了有关《无人天空》的问题，他表示最初 Hello Games 向他们提出了一个令人无法拒绝的项目，索尼则决定支持他们的工作。至今他依旧欣赏 Hello Games 的自信，只是在有些时候美好的愿景没有办法轻易达成。



我们不想扼杀创意，不想给别人安排固定的套路，而《无人天空》的开发团队，在最初也正如其他从业人员一样，自信且具有野心。

EVENT 抵制虚假宣传 Steam禁止概念图展示游戏

不知道是不是因为受到之前《无人天空》夸张宣传而被广告局调查的影响，近期Steam给所有在他们平台上的开发商送出了一份通知，通知上要求开发商今后在游戏商店页面下将只允许放置游戏的实机截图。Valve在通知中写道："我们需要开发商在截图栏位放置你们游戏的实机截图，这代表未来将不可以使用概念图、预渲染图、带有销售封面的图、带有特典奖励的图或是商品介绍图。请放置游戏本身游玩起来是什么样的游戏截图。"

这一规定目前已经确定将会在几周之后，随着Steam平台下一次代号为"探索更新2.0（Discovery Update 2.0）"的更新开始正式施行。在此规定开始实行之后，除了以后新上架的游戏外，目前所有原本存在于游戏商店页面的艺术概念图也需要被换下。前不久关于《无人天空》误导宣传的事情，大家应该还有些印象。当时英国广告标准管理局就要求Valve对《无人天空》页面中存在误导的宣传素材做出解释回应。而如果根据Steam新发布的规定，至少再遇到类似事件的话，Valve就可以撇清关系了。

在新的规范细则下，首先游戏商店页面的截图栏将只允许放置实机截图，至于概念图、美术图、预渲染图等偏重宣传意义的素材则可以放在游戏详细信息之内。如此一来玩家在选购游戏时，就不会再受到非实际截图的误导，而如果确定有意要购入某款游戏的话，也可以在详细介绍中看到那些可以帮助我们更好地了解游戏的宣传素材。而在发出通知之后，Valve立刻以身作则对旗下的《DOTA2》的游戏商店页面进行了整改，换下了之前的美术图而改为了实机截图。



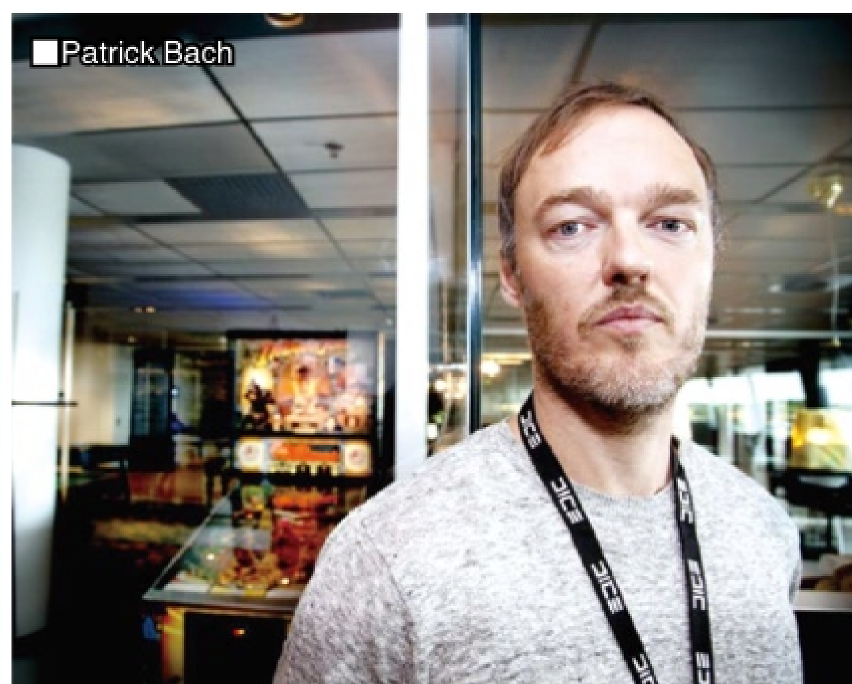
▲《DOTA2》商店页面更改前后对比。

GAME 《BF1》大获成功 总经理却选择离职

自10月21日正式发售之后，《BF1》近两周来的销量可谓大获成功。DICE官方也在月初时候放出了来自游戏的部分数据汇总，以DICE官方所言，《BF1》的首发表现是DICE历史上规模最大的，虽然DICE没有公布游戏的具体销量，不过他们表示本作目前的销售成绩超过了系列之前的任何一部作品。在DICE公布的详细数据中，游戏首周内玩家总共花了5900万小时来游玩本作，不过吝啬的DICE在这么可观的游玩时间中竟然只发放了3200万个战斗包！另外，这份数据中还有一些比较猎奇的统计，例如战争信鸽模式中玩家已经放飞了共计84万只鸽子，坦克在战场上压死了551万人，而原本应该在天空中翱翔的飞机竟然也足足压死了33万人……

《BF1》大获成功的同时，本作的开发商DICE的总经理Patrick Bach却选择了从公司离职。Patrick Bach自2002年来到DICE后就加入了《BF 恶人连》的开发，之后还曾担任过《BF3》的执行制作人。2014年他升任为工作室总经理，并在随后监督制作了《镜之边缘 催化剂》等作品，《BF1》的成功自然也有他的一份功劳。在接受采访时，Bach赞扬了自己的老东家："我在DICE和EA度过了一段无与伦比的时光，充满创意和激情的伙伴，令人难忘的玩家社群。在接下来的很长一段时间《BF1》都会是我经常游玩的游戏，我也期待DICE团队在未来的表现。"EA官方也对Bach的离职做出了回应，EA全球工作室副总裁Patrick Soderlund通过官方声明向Bach致以敬意，在献上祝福的同时也表达了对他过去近15年卓越贡献的感谢之情。在离开DICE之后，Bach并没有透露关于工作的下一步打算，他表示将会将跟多时间留给家人。




■Patrick Bach

新闻短波 INFO

Steam版《黑魂Ⅲ》DLC遭遇差评 因为配信太晚

"艾雷德尔之烬"作为《黑暗之魂3》的首弹DLC内容，在公布后就引得系列粉丝翘首以盼。因为偷跑的缘故，XOne用户提前几日玩到了本内容，而Steam平台的用户则只能一直等到了10月25日DLC上市的当天才能体验。而更不幸的是，在普通版DLC与早晨五点上架之后，通过购买豪华版或季票的玩家则是在几个小时之后才可以下载游玩。于是气急败坏的玩家在这短短的几小时内，开始对本DLC的季票页面给出差评，这也一度导致了"艾雷德尔之烬"的季票页面被刷出了多数差评的糟糕评价。



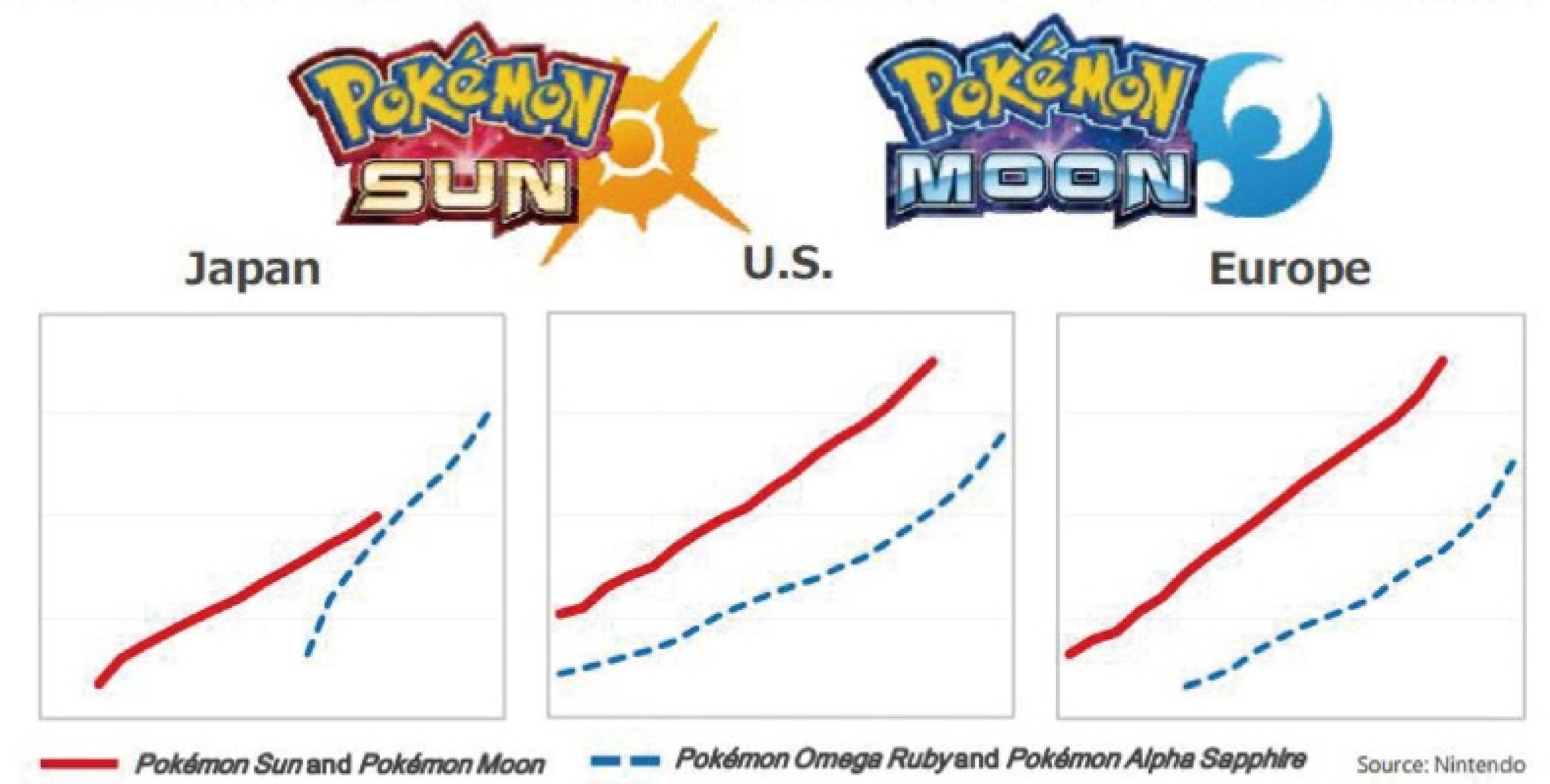
《巫师之昆特牌》国服封测即将开始

近日，《巫师之昆特牌》上线了中文官方网站，微博微信等官方社交媒体渠道也同时开通。官方中文网站宣布国服封测活动将会在近期开启，想要报名参与封测的玩家可以前往官方进行邮件订阅，以便第一时间获得相关资讯。对于各位玩家而言，去年大火的《巫师3》以及那魔性的昆特牌纸牌游戏自然并不陌生，不过在主机游戏玩家群体以外，可能这种纸牌游戏还没有足够的认知度。《巫师之昆特牌》未来在国内上线后，能否真正流行起来也还是个未知之数



《精灵宝可梦 日/月》成任天堂史上预订最多的游戏

十月末，任天堂官方宣布《精灵宝可梦 日 / 月》的预订数字已经打破了公司游戏作品的订购纪录，他们将之称作“历史性的里程碑意义”的作品，不过宣布喜讯的同时任天堂并未透露具体的预订数字。根据任天堂官方放出的对比曲线图可以看出，在欧美地区本作相比前作的预订情况有着不小的提升，不过在日本本土反倒没有太大进步。不过毕竟本作要到 11 月 18 日才会发售，《精灵宝可梦 日 / 月》依旧有时间继续刷新这一纪录。除了预订情况外，本作在 eShop 上推出的试玩版内容，在首周就创下了 350 万次的下载纪录，这创造了 eShop 史上试玩版游戏下载速度的最快纪录。相比系列之前平均 1500 万套左右的销售成绩，首次加入中文语言后不知道能否帮助《精灵宝可梦 日 / 月》创造更加出色的销售成绩。



新闻短波 INFO

YouTube将开始提供在线HDR视频

今年内 XOne 以及 PS4 两大主机将 HDR 的概念带到了玩家身边，随着开始支持 HDR 功能的游戏不断涌现而出，这一技术概念也似乎突然离我们近了许多。在游戏主机之外，其实这一功能也已经在诸多领域普及开来。十一月初，YouTube 宣布它们今后将会新增可以在线播放的 HDR 视频内容。得到了视频行业巨头的支持，HDR 技术不仅拥有了更好的传播渠道，如果可以被用户普遍接受的话，这势必也将刺激 HDR 视频内容的产出。除了 HDR 技术外，YouTube 在其他视频技术方面也始终走在全球的最前面，从 4K 分辨率、60 帧视频到 360° 全景视频，YouTube 不断以最新的技术支持来巩固自己全球视频网站的龙头位置。



一张地铁上的偷拍泄露了《古墓丽影》新作

近日，一位身处加拿大蒙特利尔的 Reddit 用户在论坛上晒出了一张照片，他表示自己在坐地铁的时候，无意中看到身边一台笔记本电脑屏幕上出现了“Shadow of the Tomb Raider”的字样，这个名字看上去显然就是《古墓丽影》的新作。随后外媒 Kotaku 也向开发商方面进行了确认，得知这个确实就是《古墓丽影》新作的名字。不过 Kotaku 的编辑也提到，在官方正式公布前，包括命名在内的一切信息都依旧存在着变数。



开发商宣布将不再为《进化》提供支持

近日，《进化》的开发商 Turtle Rock 通过其官方论坛公布了一则令人非常遗憾的通知，通知中称他们将停止对《进化》的支持。Turtle Rock 的两位创始人 Chris Ashton 和 Phil Robb 在声明中写道：“撇下任何一款我们亲手打造的游戏总是很艰难的，之前的《求生之路》如此，而这次则轮到了《进化》。”这两位表示，其实对于《进化》他们依旧有着希望继续完善的内容，不过遗憾的是本作的 IP 所有权并不在他们手上，所以对此他们也别无选择。在通知的最后，他们也对所有玩家以及本作的发行方 THQ 和 2K 做出了感谢。

自《进化》首发以来可谓经过了诸多波折，本作最初是由 THQ 负责发行，而在 THQ 破产之后 2K Games 买下了本作的所有权。在 2014 年 E3 展会中，这款别出心裁的作品斩获了最佳游戏大奖。游戏发售之后，虽然不对称的多人对抗一度令本作十分火热。不过因为后续更新等多方面的原因，本作的在线人数开始不断下降。到了今年七月，PC 端的《进化》为了扩大用户群而改为了免费运营游戏，此举成功为本作赢得了数量众多的新玩家。

而在 Turtle Rock 发布公告之后，本作的发行商 2K Games 也随后发布了公告，不过他们表示此举并不意味着将彻底放弃本作，游戏的服务器还是会继续运营下去。关于本作的工作将会移交到 2K 内部进行。同时 2K 方面还确认，为家用主机推出免费版的《进化》也依然在考虑中。


■Phil Robb（左）和Chris Ashton（右）合影。

业界声音 SCENE



一个缓慢而乏味，另一个则刺激又精密，你会选择哪个呢？

这句话出自《泰坦天降 2》的官方推特，对于上面这段发言，被普遍认为是贬低和本作同时发售的《使命召唤 无尽战争》，这条推特发出之后，网友留言表示这样的言论显得很没有风度。随后本作的开发商 Respawn 也在官方推特更新了一条内容，表示他们十分尊重其他游戏开发者。至于《泰坦天降 2》官推那边，则疑似是由 EA 方面负责运营，所以并不代表 Respawn 的立场。

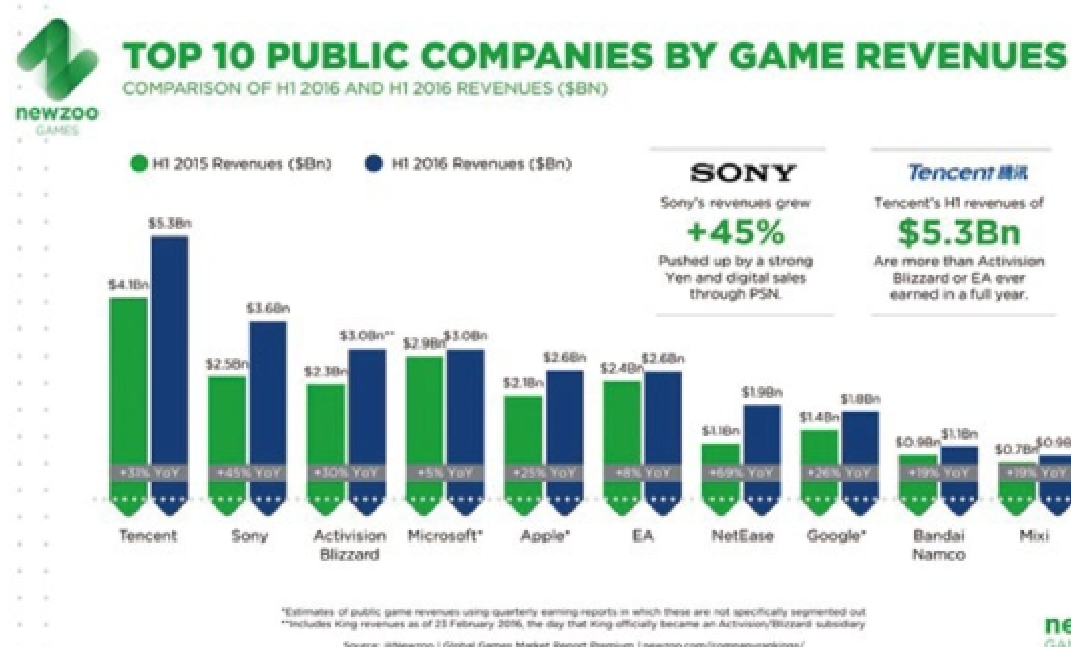
TOPIC 2016年游戏上市公司 上半年营收Top25公布

对于普通玩家而言，进入十一月可能 2016 年已经算是基本过去。不过游戏公司的财报数字，却一般都是在十月才会公布上半年（截至 6 月份）的整体成绩。前不久，各大游戏公司开始相继公布了自己近期的财务报告。而在此之后，专业市场数据统计机构 Newzoo 也对这些数据进行了整合，并发出了产业调查报告，对近半年来的各大游戏公司的财务情况进行了分析及汇总。

首先，Newzoo 统计出的全球游戏营收排名前 25 的上市公司，总计创造了 345 亿美元的收入，这一数字相比去年得到了大幅提升（增幅约为 22%）。排名方面，大家最熟悉的腾讯继续稳居榜首位置，上半年营收达到 53 亿美元，这一数字对比腾讯去年同期提升了整整 31%。而由于今年早些时候，腾讯斥巨资完成了对手游开发商 Supercell 的收购，所以预计在今年剩余时间内，腾讯在游戏业务的总收入上还将会有进一步提升，有分析师认为今年腾讯全年的游戏营收应该会达到 130 亿美元左右。紧跟在腾讯之后的厂商是在新世代主机战争中一骑绝尘的索尼，他们上半年的营收为 36 亿美元，借助 PSN 数字内容销售额的巨大增长，索尼相比去年的销售成绩足足提升了 45%。第三名的位置则由动视暴雪占据，30 亿美元的收入相比去年也有 30% 的提升。动视暴雪的营收之所以能获得如此巨大的增长，自然与年初发售的《守望先锋》所造成的现象级表现离不开关系。

在前三名之外，榜单内特别值得一提的是 Konami 和网易这两家公司。在 Konami 选择逐渐从主机游戏行业抽身的同时，他们的智能手机游戏业务仍旧有着出色的表现，相比去年同期反倒创下了 31% 的营收增幅。而网易方面，已经正式运营了差不多十二年的《梦幻西游》依旧维持着极为稳定地表现。另外，与暴雪的合作也为网易带来了更多的收益，上半年 19 亿美元的收入对比去年同期增幅达到了惊人的 69%。随着前不久《阴阳师》发售之后所展现出的强劲势头，Newzoo 的分析师认为网易未来在游戏方面的营收将有望超越 EA 排到前五位置。从网易以及 Konami 我们就能看出智能移动游戏产业依旧维持着不错的势头，Newzoo 也在报告中特别提出，智能移动游戏的营收比重还在进一步提升。目前排名前十的公司游戏总营收中，有 40% 都是来自智能移动游戏业务，而这个数字在去年同期则是 34%。

最后，玩家所熟知的各大游戏公司成绩大都相对较为稳定，BNEI 上半年凭借《黑暗之魂 Ⅲ》的出色表现以及版权策略的成功，以 10.6 亿美元的收入成为了惟一一个进入榜单前十位的日系第三方游戏公司。欧美厂商中，Take Two 尽管今年上半年没有特别令人惊喜的产品，但是《横行霸道 V》的累积销量已经来到了 7000 万份的天文数字，这也使得他们能以 6.89 亿美元的收入稳定在前 25 的位置中。不过在剩余的这些厂商中，还是有一个营收出现了巨大波动的公司，这个个例就是近半年来被收购事件搞得焦头烂额的育碧。因为去年同期育碧的表现实在太过疲软，所以育碧今年上半年 8.51 亿美元的成绩对比去年同期竟然有着 193% 的增长，排名一下子从去年的 25 名之外来到了第 12 的位置。从今年年初大卖的《全境封锁》，到即将发售的《看门狗 2》，再到明年年初的《荣耀战魂》，有着众多大作护航，相信育碧的全年营收应该还会有所提升。



排名	公司名称	第一季度	第二季度	上半年总收入	同比增长
1	腾讯	2646	2652	5298	31 %▲
2	索尼	1872	1706	3577	45 %▲
3	Activision Blizzard	1455	1570	3025	30 %▲
4	微软（估算）	1595	1427	3022	5 %▲
5	苹果（估算）	1254	1349	2603	25 %▲
6	EA	1308	1271	2579	8 %▲
7	NetEase	933	969	1902	69 %▲
8	Google（估算）	837	930	1767	26 %▲
9	万代南梦宫	484	575	1059	19 %▲
10	Mixi	490	392	882	19 %▲
11	Nexon	512	339	851	8 %▲
12	育碧	696	155	851	193 %▲
13	华纳兄弟	450	368	818	27 %▼
14	Square Enix	435	334	769	39 %▲
15	任天堂	393	325	718	8 %▼
16	TakeTwo	378	312	689	20 %▲
17	Konami	350	224	574	31 %▲
18	GungHo Entertainment	282	265	547	20 %▼
19	DeNA	236	233	469	3 %▼
20	Caesar's Interactive Entertainment	218	237	456	33 %▲
21	世嘉	249	202	451	17 %▲
22	迪士尼	230	218	449	1 %▲
23	NCSoft	212	211	423	23 %▲
24	Facebook	181	197	378	14 %▼
25	Zynga	187	182	368	4 %▼

*榜单中数字单位为百万

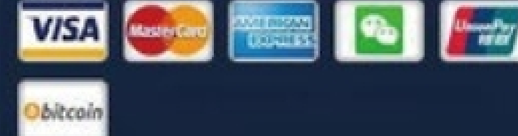
新闻短波 INFO

Steam平台开启微信支付功能

作为现如今全球规模最大的数字版游戏销售平台，Steam 多年来一直因为在国服地区没有快捷支付手段而令玩家觉得十分不便，要知道国外的许多地区，Steam 平台都有着诸多便利支付的手段，有的甚至还支持比特币消费。在今年早些时候，曾经短暂出现过的支付宝选项被取消之后，玩家又只剩下了极不便捷的银联可以选择。不过就在十月末，Steam 的支付方式选项中，突然出现了微信支付的通道，而且付费方式也十分简便，玩家确认购买后页面会跳出一个独立页面，玩家使用手机微信扫描页面中的二维码之后，即可完成付款。这一支付功能开通之后，想必会有很多玩家在不知不觉中花光微信钱包里面的零钱吧。

支付方式

我们接受以下安全支付方式：



当您提交您的支付信息时，您的资料将得到具有安全套接层（SSL）技术认证的数字证书的保护。

业界声音 SCENE

在临近 PS4 Pro 发售之前 PS4 的系统架构师 Mark Cerny 接受采访，并对 PS4 Pro 的进化做出了讲解。而关于 PS4 Pro 的画面升级补丁，他表示这并不会加重开发者的负担。与游戏本身的研发相比，专门花在 PS4 Pro 优化上的工作量大概只有 1%。不过在 PS4 Pro 能带来的画质提升方面，他表示虽然一定会有进化，但原生 4K 的高度是无法实现了。



就目前的技术而言，还无法以合理价位实现原生4K效果。

进击最前线

钢铁收割 Iron Harvest

机种：PS4/XOne 类型：即时战略 发行商：King Art Games 发售日期：预定2018年

一战版机甲大战

游戏商 King Art Games 于近日公布了由波兰的画师 Jakub Rozalski 设计并打造的小队即时战略游戏《钢铁收割》。本作的故事背景设定在了架空的一战期间，人类发明了巨大的人形机器人，这种机器人无论在日常生活还是战争中都发挥了巨大的作用。然而在大战结束后几年，神秘势力的出现使得欧洲再一次陷入战火当中，德国萨克森帝国、波罗尼亚共和国和苏越王国三大欧洲势力无可避免地被卷入其中，玩家扮演的主角只有带领自己的小队来阻止战争的再度爆发。

本作类似于小队即时战略游戏代表作《盟军敢死队》系列”，玩家操纵的是一个小队而不是军队。机甲成为了玩家战斗的主力，但同时玩家还需要保证自身小队步兵的安危，必须把两者结合起来才能在战场上获得先机。另外本作还采取类似于沙箱的游戏机制，玩家可以自由选择进军的方向和完成任务的顺序来完成游戏。

◀本作给人的感觉就好像是《BF1》和《泰坦天降》合二为一一样。





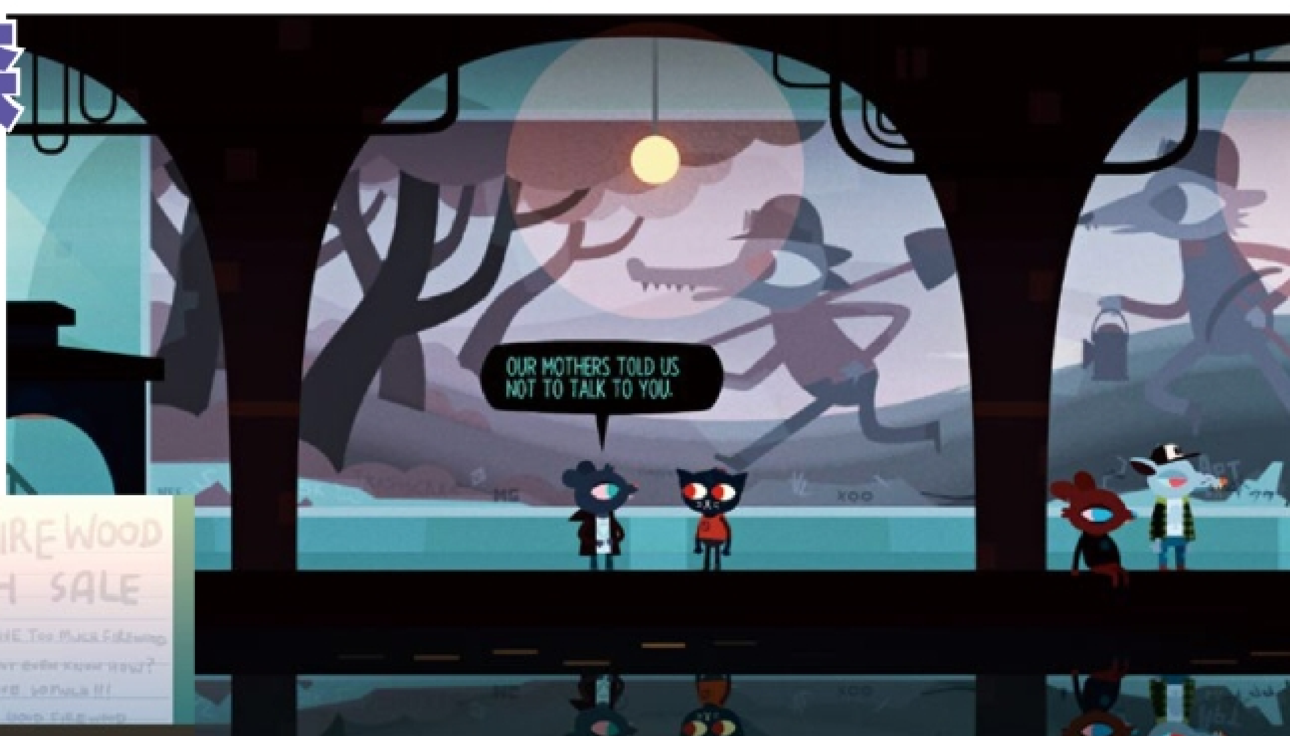
▲设定图中的红发少女在游戏截图中出现多次，想必是本作的主要角色之一。

夜色之森 Night in the Woods

机种：PS4 类型：平台动作 发行商：Finji 发售日期：2017年1月10日

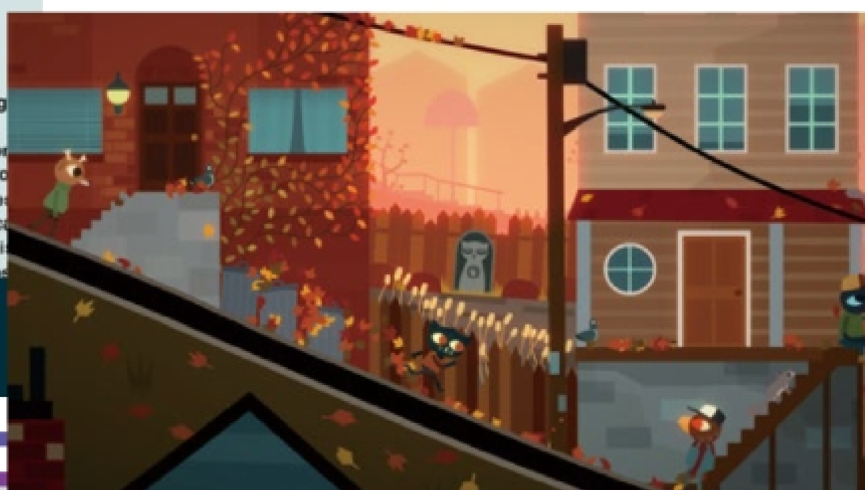
笼罩于夜色中的动物之森

《夜色之森》讲述了 20 岁大学生 Mae Borowski（外表是一只猫）从大学中途退学后回到家乡 Possum Springs。在那里她和没见多年的朋友重逢，但是随着时光的流逝，无论是她的朋友还是这个小镇都发生了不小的变化。在小镇旁的森林处，奇怪的事情正在不断发生……



本作是一款黑暗卡通风格的平台动作游戏，玩家需要通过在小镇行动或和与 NPC 对话来探索这个小镇的秘密。玩家可以在游戏中做很多奇怪的事情，诸如喂老鼠、打烂便利店的灯泡等看似毫无意义的行动。其中行动会影响到小镇居民甚至小镇最终的命运，玩家需要完成多周目游戏才能看清本作故事的全貌。







Switch会让什么人掏钱？

任天堂的新游戏机 Nintendo Switch（NS）一经公布，相关的议论可谓铺天盖地，就连一些以智能手机和平板为主的媒体都在借着热度做文章。无非是因为黑科技似的概念和奇葩的形态，尺寸接近平板，用起来像掌机，内容却是高端的家用机游戏产品。尽管全貌还有待披露，但任天堂确实已经走出了许多人都曾经想过，却没有人敢去尝试的一步险棋。悲观地看，它很容易会出现短板，有违传统玩家的使用习惯，但乐观地看，它的多样性又将所有在玩游戏的人都纳入了潜在的用户群体。

> 智能设备将体感、触摸乃至联网游戏广泛普及，惊世骇俗的噱头难以再现，留给任天堂的选择只有核心游戏和核心玩家。

官方对 NS 的定义是便携的电视游戏机，可我们都知道它的实质形态是掌机。我个人倾向于将 NS 看成是同时继承了家用机和掌机的平台。今年 Wii U 的第一方游戏产出几乎断绝，硬件也接近停产，接替家用机市场无疑就是 NS 的任务之一，而 3DS 则是进入了推出廉价的 2DS 和廉价游戏的阶段，同时靠着百万级 IP 在支撑，但是像《怪物猎人 XX》这样的新作，其实也是在压榨着剩余价值。另一方面，Wii U 提出的双屏家用机和 3DS 的裸眼 3D 被证实不是一种好创意，无谓再推出同样卖点的后继机。所以在一体机的概念实现之后，这两个老平台的地位降低、淡出市场，最终被新平台同时所取代，也只是迟早的事情。

之前官方声称“NX 有全新的概念”，但目前看来只是半新半旧。通过卡带媒介将家用机游戏带走，面对面联机，以及将手柄拆下来，直接分屏游玩，这两点可以算是新奇（实用性也最值得怀疑）。然而这样的理念能够吸引怎样的游戏人群？看重独占游戏而入坑的玩家自不必说，为了游戏他们只能买买买；从触摸和体感世代培养起来的轻度玩家，有任天堂 /DeNA 的手游覆盖；至于竞争对手的忠实用户，我相信他们投入的游戏成本早已不允许自己轻易转换平台，况且 NS 的性能也难以达到心理预期。那么剩下来的，就是从手游开始接触，体验到了任系游戏的乐趣、对便携性有需求的中度玩家，以及通过 NS 重新关注任系产品的“老”玩家。

智能设备将体感、触摸乃至联网游戏广泛普及，惊世骇俗的噱头难以再现，留给任天堂的选择只有核心游戏和核心玩家。手游的覆盖面之广毋庸置疑，就看任天堂有多少能耐去转化数量庞大的用户。“老”玩家常常会说现在不玩游戏了，因为按下家用机的开机按钮，对于现代人而言可谓沉重……如果他们能把高端的家用机游戏带在身边，情况恐怕就会不太一样。在更早的世代，厂商更多地关注游戏本身并改良传统操作的体验，而这也是 NS 着重展示和区别于 Wii U 的地方。所以任天堂要借助 NS 打通和扩充手游 / 掌机 / 家用机之间的市场空间，让你可以随时随地进入游戏，让你的玩伴以最快的速度加入联机，甚至让你直接向身边的人分享游戏——只需要把其中一只手柄交到他手上。

当然，我们早已习惯了联网游戏（尽管很多时候要为延迟掉线问题而发愁），除了任系也很少会有适合多人分享的游戏，但谁都不知道任天堂还有什么秘密留待 1 月的发布会公布。至少现在有一点可以确信的是，游戏业界依然有人不安分守己，成天想着还能怎么玩。多亏了他们，游戏人再次躁动了起来。

［文：初心者］

Nintendo Switch，是开还是关？

在时间已经进入到 11 月的现在谈论 Nintendo Switch（下文以 NS 简称），似乎已经有点迟了，但这或许是个好兆头。因为这或许是近年来个人看过最仓促的一次主机公布，不但公布的时间点很突然，似乎在公布的方式上也并不特别走心，3 分多钟的视频里虽然的确很好地展现了这台融合掌机和家用机特点的主机拥有的卖点，但并没有随之而展开的更进一步内容，而是把很多原本玩家极其关心的内容留在了明年的 1 月 14~15 日的 Nintendo Switch 体验会上再公开。这导致了在 NS 公布之后瞬间流言满天飞，各种人跳出来言之凿凿地发表所谓的官方售价和发售日，官方却缺乏有力的发声。资本市场显然也对这种公布主机的方式不甚满意，所以 NS 公开后任天堂的股价不升反跌。

然而激情和喧闹总是过眼云烟，转眼过去半个月，关于 NS 的讨论突然就降下去了，无论是四处骂战撕天扯地的任饭任黑还是改图 PS 自得其乐的吃瓜群众都纷纷散场，此时整个游戏界才终于回到了 NS 公布时任天堂想要达到的状态——人家不就是告诉你们等了这么久的 NX 到底是个什么形态嘛，怎么就一群人冲出来要给个根本实机都没摸上的游戏机给定生死了。而现在，仿佛是有人触碰了开关，一下子，关于 NS 的讨论又似乎突然就偃旗息鼓了，还真不愧是“Switch”（英文也有“开关”的意思）。





那么，说回正题，这款主机对于任天堂来说，到底是“开”——意味着打开局面创造新平台；还是“关”——意味着有走进了一条像是 Wii U 这样的死路？在这款主机公布之后，编辑部内其实也对其进行了大量的讨论，我个人是偏向于“开”的这方向，但还不觉得现阶段足以下结论，这也是为什么我觉得目前对于 NS 的讨论其实不宜过多，因为大多数讨论都只是建立在没有确切消息的前提下。NS 公布当天，我们的网站 VGtime 相关的报导帖子有足足 1000 多个评论，可是一路看下去对骂占了大多数，肯好好去讨论的人都不多，就是印证我这种观点的最好证据。

从另一方面来说，这个阶段不宜讨论过多的另外一个原因，就是正反双方其实都能够找到一些看似合适的理由来支持自己的观点，例如这台主机从创意角度来说的确是能够一定程度上综合任天堂两台现役主机的优点，哪怕它的概念已经被抢先剧透了，但呈现的形式仍然令人觉得耳目一新。但是这个新的结构也的确存在着很多令人疑惑的地方，例如作为主机 NS 的性能可以达到什么程度？作为掌机它的便携性又能不能达标？除此之外还有续航和是否有触摸屏功能等问题，交给第三方开发的主机系统能不能跟上目前两位主要对手水平也是未知数。围绕着这些悬而未决的问题，足够两群相左的人吵上一整年。

然而在 NS 的电源 Switch 真正被掌握在我们手中之前，这种无意义的争论，还是赶紧“关掉”吧。

［文：稀饭］

> 这款主机对于任天堂来说，到底是“开”——意味着打开局面创造新平台；还是“关”——意味着有走进了一条像是 Wii U 这样的死路？

人喰いの大鷲トリコ®

“真实”与“幻想”的交错

《最后的守护者》传媒预览活动

文 古林 美编 NINA

多年来让无数玩家翘首以盼的《最后的守护者》终于要在12月6日正式发售了。Sony香港官方在11月8日面向媒体举办了一场传媒预览活动，会上提供长度达一小时的2个体验版，又一次展现了游戏的惊人素质。其中一个是早在TGS上就已公布过的旧体验版，而另一个则是本次首度公开的全新体验版。下面就让我们一起来看看活动的实际情况以及相关内容吧。





■现场邀请了多家媒体参与，气氛相当火热。



◀▲活动上展出了珍藏版72页精装美术设定集与首批限量版T恤的实物。



体验版①：神奇动物与解谜的结合

在工作人员进行简单的操作介绍后，笔者首先体验了曾在TGS上公开的旧体验版。游戏内容为开盘的一段剧情，类似于操作教学。本作的操作相当简单，以○ × △□四键即可完成基本的动作：○键为握取/放下；× 键为松手下落；△键为跳跃；□键为抛掷物品。而想要与大鹫（Trico）进行交流时，可以按R1键引起它的注意，并配合△键做出一定的行动提示。需要注意的是，当有明确目标时，应将视角调整至目标再呼唤大鹫，才能让它反应过来。





▲旧体验版中，不得不朝大鹫飞跃的一幕让人印象深刻。

在这半小时左右的旧体验版中，玩家需要操纵小男孩通过攀爬、跳跃以及推动重物等行动去解开谜题，打破魔眼装饰，将大鹫从地牢中释放出来。观察场景地形成了游戏的重中之重，由于提示较少，还要求玩家发散思维，主动找出破解的方法。最让笔者感到震惊的就是神奇动物“大鹫”的AI，据观察，大鹫的注意力大多集中在小男孩身上，与此同时它的自主行动也相当丰富：有时候会对生锈的钩子十分有兴趣，有时候会突然开始嗅闻其他物品，有时候还会自发地四处走动。这些行为与真正的动物（或者说宠物）十分相似，家有爱宠的玩家一定会为这份亲近的“真实感”而叹服。

体验版②：高空下的挑战

在新的体验版中，小男孩与大鹫来到了一个高塔林立的开阔场景，尽管十分危险，但因为听到了其他大鹫的鸣叫声，他们还是决定一起攀上高处查看究竟。

在这个高空场景里，玩家可以操作小男孩沿建筑物间的绳索前进，只要打破魔眼装饰，大鹫就能带他抵达更高的位置。除了走绳索、攀爬藤蔓植物外，还可以在狭窄的落脚处贴边前进。过程中，感到害怕与不知所措的大鹫会一直将注意力放在小男孩身上，调整视角时总能看到它殷切的目光。想办法将绳索上的魔眼破坏之后，还能再次体验到大鹫那惊人的“真实感”——悬挂在半空中无法落地的小男孩朝它大声呼救，而它在短暂的茫然后，会聪明地沿着塔上的楼梯回到下层，将飞跃而下的小男孩牢牢接住。



最后他们来到了高塔的顶部并发现了另一只大鹫。这只大鹫拥有完整的尖角，身上还覆有金属制的铠甲。伴随着高塔的崩塌与铠甲大鹫的攻击，小男孩与大鹫一起摔向深不见底的底部。新体验版在这里戛然而止，很显然，游戏本篇的剧情将跌宕起伏，绝非以解谜行动逃离迷宫般的世界这么简单。而对比前后两个体验版，大鹫身上越来越多的血迹与伤口也让人十分不安。继《汪达与巨像》和《ICO》之后，本作究竟会是完满结局还是悲剧收场？这个终极疑问就得等到正式发售才能见分晓了……







FINAL FANTASY XV

11月3日，索尼官方在香港展开了一场《最终幻想15》的试玩活动，我们派出了昂星团前去试玩。当各位看到这篇报告时，相信距离发售日也已经不差几天了，就让我们先随着小编的视角感受一下游戏的一些新细节，给自己预个热吧。



文 昂星团　美编 Juxi

《最终幻想15》试玩报告



▲试玩区域的四周还摆放着人物手办。


►官方还请来了网络女神Lilian Kan来Cos游戏中的女性角色吸引眼球。

试玩流程

试玩流程在第一个体验版里就有，现在确定是剧情第三章里的内容。为了开放陆行鸟租借功能，玩家要先完成讨伐巨兽"烟灰眼"的任务，任务内容就是跟着烟灰眼到它的巢穴里再一举干掉它，回去报告后就可以租借陆行鸟在地图里到处跑了。





体验内容

◆ 互动

在试玩中和饭馆的老板对话有三个选项。一个是交谈，能在地图上标出附近的藏宝点、住宿点、快速移动点等等，功能类似《刺客信条》里的鸟瞰点。第二个就是点餐，进食后能提升全队的能力值，而且效果非常显著（原本只有600HP的主人公在进食后HP高达1400），给玩家强调了吃饭的重要性。最后一个是任务板，和该地点相关的任务可以在这里接受，完成任务后回来选择该项就能完成任务并获得报酬。







◆ 驾驶

上车后可以选择手动驾驶和自动驾驶，选择自动驾驶之后只要在地图上选择目的地即可让伊格尼斯开车，选择手动驾驶则是让王子自己来开车（自动是让别人开，手动是让自己开……）。手动驾驶只需按R2键即可往前走，车子在弯道会自动转向；□键为掉头，左摇杆只能轻微操作车的转向，但不会脱离轨道，也不能把车撞向障碍物。另外，夜晚由于太危险，伊格尼斯不肯驾驶，只能让王子自己开，这也告诉玩家夜晚开车要小心。





◆ 战斗

战斗的操作和手感与第二个体验版比起来并没有太大区别，但追加了支援系统。左摇杆移动、右摇杆调视角、方向键选择武器和魔法、□键回避，长按可防御、○键攻击、△键地图移动、R1锁定目标。当HP被打到0时，角色会陷入无法战斗的状态，此时可以缓慢移动，脱离战场、使用回复药、等待一段时间或经过同伴的救助，就能让HP回复至当前上限值（灰色条）。这个时候被敌人攻击会减少HP上限值，上限值被清零就Game Over。在屏幕左下的绿色槽充满后长按L1，就能通过方向键让同伴使用支援技能。



◆ 升级



每次战斗结束后，每个角色都会累积经验值，但只有在住宿点休息时，这些经验才会真正地结算到每个角色身上，给玩家强调了睡觉的重要性。



◆ 画面&帧数

场景和人物的建模很细致，头发部分锯齿现象比较严重，但总的来说还不错，武器的特效部分非常炫酷。场景会随着时间的变化，角色们也会根据这一变化做出对应的改变（比如晚上会开灯）。游戏在面对较多敌人的情况下会掉帧，有时候也会因为场景的设置物过多，出现图像读取延迟的现象。



◆ 陆行鸟

陆行鸟是第一个体验版里可看不可骑的系统，在这次试玩里终于露出了它的真面目。首先要做完对应的任务解锁该系统，然后在陆行鸟租贷机上花钱租鸟才能使用（费用按天算），解锁系统时能获得陆行鸟笛，在冒险时吹响笛子，陆行鸟就会直接跑来身边。骑乘陆行鸟后能在地图上任意驰骋，按对应按键可以冲刺，冲刺时起跳能跳得更远。



◆ BUG

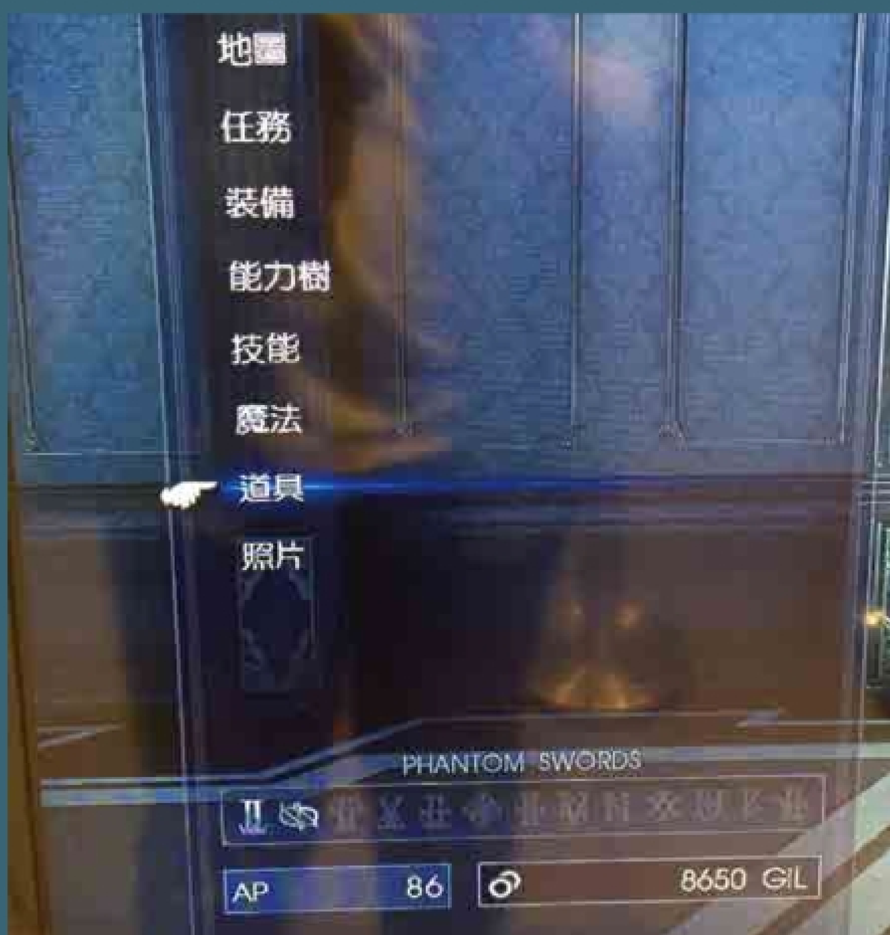
在试玩的过程中，小编碰到了几个BUG。在饭馆点餐时，一个角色的建模突然插进了盛放食物的桌面（其他3人都坐着）；夜晚上车时，在触发伊格尼斯提醒王子诺克特开夜车危险的对话时，本该面向伊格尼斯说话的王子突然间转了身，背对着他说话（王子：哼，我就是要开夜车！）；最为严重的是把陆行鸟的任务做完后，可以交任务却无法触发解锁陆行鸟租贷的剧情，这样玩家就无法乘坐陆行鸟了。除此之外还有上文提到的掉帧和图像读取速度的问题，希望正式版或以后能出补丁修正。

▼那谁，大家都坐下了，你站在桌子里干什么？



与以往体验版的不同

除了有上述的陆行鸟、支援攻击外，在主菜单还可以发现以前体验版所没有的内容，下面来一一介绍。



◆ 支援攻击

在左下方的绿色支援槽充满后可以长按L1，再按下方向键让同伴使用支援技能。使用支援技能会消耗部分支援槽，没有CD限制。使用后视角暂时转移到同伴身上，此时若王子遭受攻击，会出现QTE提示，按对就能让王子做出回避动作。



◆ 幻影剑

在主菜单左侧看到地图、任务、装备等项目，下方的 Phantom Swords 就是游戏中王子诺克特要收集的幻影剑图标，剧情进展到第三章似乎能拿到 2 个，共有 13 个。目前已知一把是贤王之剑（长剑），一把是修罗王之刃（巨斧）。







◆ 能力树

能力树项目里能看到魔法、恢复、指令、动作、队伍、参数以及原野几种，都要消耗 AP 习得。



◆ 技能

主菜单里的技能就是王子团队的生存技能。王子诺克特为钓鱼（找食物），格拉迪欧拉斯为探索，伊格尼斯为烹任，普朗托则是拍照，拍到的照片可以在菜单的“照片”里观看，还能设定滤镜特效。技能只要反复多练即可升级，每一级都有不同的效果，最高为 10 级。







◆ 魔法



战斗中使用的魔法，可以在“魔法”一项中用元素进行炼成，投入的元素越多，魔法的伤害就越高，合成时在下方加入道具的话还能合成连射火球等强力魔法。

◆ 道具

最后是小编在道具栏里发现的东西，车辆用品一栏的道具中，除了给车辆涂装的油漆外，还发现了历代《最终幻想》作品的音乐 CD！这样在开车的时候就可以欣赏怀旧的系列名曲了。



后记

官方给的试玩流程虽然短，但还是能感受到和以前的体验版相比较大的变化。不过本作有沙箱游戏的性质，自然很难避免 BUG 的存在，前面提过的一些显示方面的 BUG 可以忽略，可阻碍玩家推进流程的 BUG 希望官方能够尽快修复。

触摸未来的先驱者 PS4 Pro首发详评

焦点 OUR FOCUS



发售日——2016年11月10日

售价——港版：3180港币 / 美版：399美元 / 日版：44,980日元

在本期杂志截稿前，PS4 Pro 终于提前降临编辑部。虽然不是更新换代，但这款索尼首次尝试“强化版”概念的机型，仍然备受关注，毕竟它把 4K、HDR 等普通玩家不太熟悉的技术一口气推到了台前，比其他厂商更早地踏出了这一步。而激进往往伴随着争议，从 PS4 Pro 首次公布开始，围绕着“性能提升”的争论持续至今——真假 4K 的疑问、HDR 的实用性、游戏体验的提升幅度、Pro 的购买必要等等，众说纷纭、未有定论。而本次的评测将详细解读这台新主机的方方面面，你要的答案或许就在其中。

文 哪尼　美编 心の永恒

外观与配件

内容物一览

①PS4 Pro本体 × 1
②新版DualShock4手柄 × 1
③单声道耳麦 × 1
④MicroUSB手柄连接线 × 1
⑤HDMI连接线 × 1
⑥交流电源线 × 1
⑦快速使用指南 × 1











一体化的机身正面

PS4 Pro 的机身正面采用了全磨砂一体化的设计，醒目的 PlayStation 经典 LOGO 嵌在面板的中央，镜面处理所折射出的光芒在纯黑机身的衬托下，宛如点睛之笔，让 PS4 Pro 低调内敛的设计风格显得沉稳却不沉闷。虽然每个人存在审美差异，但可以肯定的一点是，PS4 Pro 的实机远比照片中要好看，也更有质感。

更稳固的机身底部

PS4 Pro 的机身底部有 8 个防滑垫围成一圈，平放的时候更加稳固，不会像只有三个支点的旧版 PS4 那样摇摇晃晃。8 个防滑垫还被设计成了经典的○ × △□标志，索尼在细节之处也尽可能融入 PlayStation 这一品牌的设计元素。



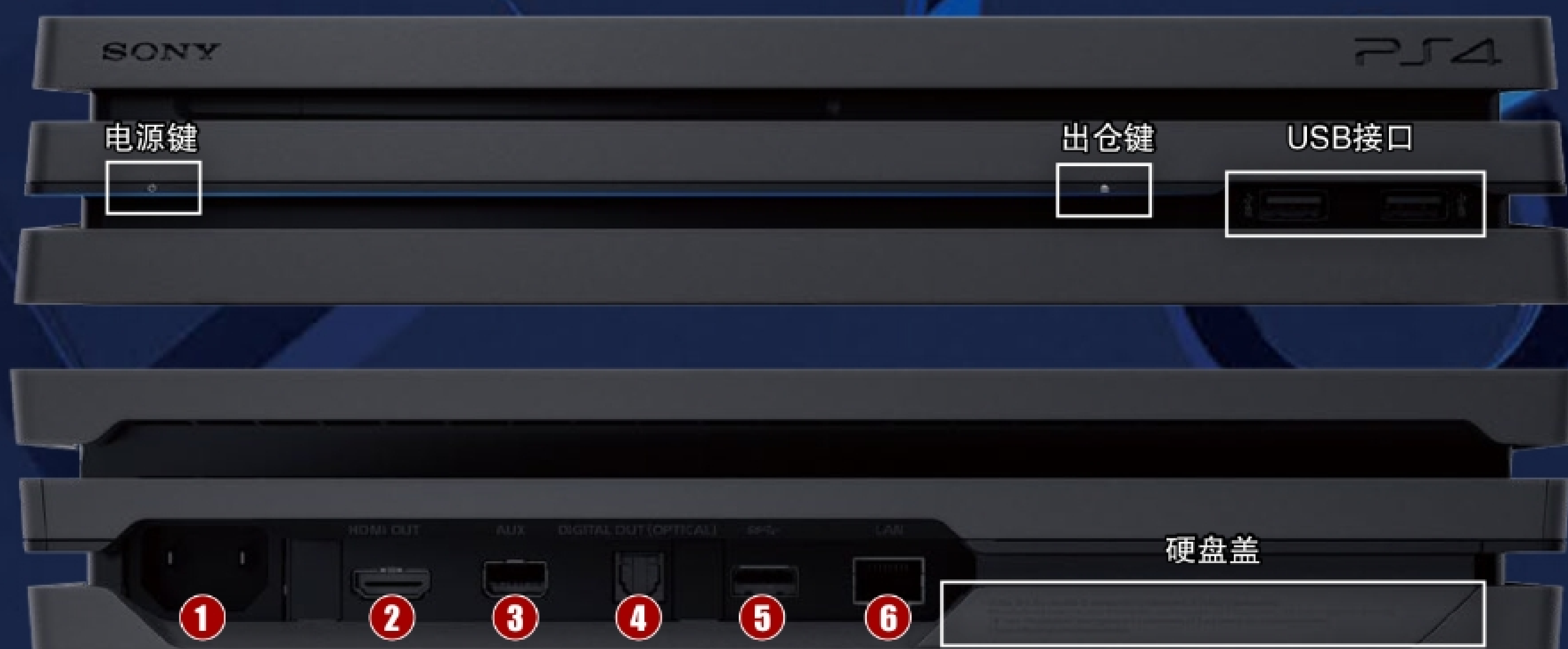
■藏在按键下的呼吸灯。



前面板

PS4 Pro 的前面板依然保留了两个 USB 接口，主要的变化在于按键样式及状态指示灯。开机键以及出仓键此次被集成到同一个长条形的实体按钮上，分别处于左右两端，比起旧版的 PS4 更容易区分，不过手感较软且键程反馈不太明确，大家在按下时请尽量对准按键上白色标识的位置。

由于整个机器的顶面采用了一体化的设计，原本的状态指示灯被移动到了电源键和出仓键的下方，呈现出一条细线的视觉效果，与 PS4 Pro 稳重的风格非常契合。



后面板

●接口变化

PS4 Pro 的后面板有着比较明显的变化，左侧的各种接口从左至右分别为：

①电源接口
② HDMI 输出接口
③ PS Camera 接口
④数字光纤接口
⑤ USB 3.1 接口
⑥千兆网卡接口

和旧版 PS4 相比，PS4 Pro 的后面板在保留了原来所有接口的基础上，额外增加了一个 USB 3.1，这样在使用 PS VR 时便不必占用前面板的接口。另外电源接口方面做了较大改动，采用了常用于台式电脑主机电源的标准，不再与旧版 PS4 电源线通用。个人猜测应该是为了配合更高功率的电源输入，而且从普及度的方面来看，对普通用户而言实际上更加方便了。


■左为常见PC电源线，右为PS4 Pro电源线，两者可通用。

●硬盘更换

由于机身正面采用一体化设计，因此原本快速更换硬盘的位置被移到了后面板右侧。

更换方式比之前更加简单，在长条形硬盘盖的左侧有箭头提示，我们只需用手指扣住硬盘盖左侧并轻轻向外一拉，即可卸下。之后用十字螺丝刀取下固定螺丝后即可抽出硬盘支架进行更换。更换硬盘不会影响机器的正常保修。


■轻轻拉出硬盘盖。


■卸下固定螺丝。


■抽出硬盘支架并更换，再原样复原即可。

侧面

PS4 Pro 在侧面设置了支架固定孔，玩家购买专用的支架后即可将机器直立摆放，节省空间。而这里也有一个相当巧妙的设计——机器上层的夹缝中印有□△○ × 的标志，其中的“○”恰好就是圆形的支架孔，PlayStation 的设计语言再一次融入细节。

带有支架孔的□△○×标志



■整体均为磨砂材质，带来很强的一致性。

新版DualShock4手柄

PS4 Pro 标配了新版的 DualShock4 手柄，和旧版相比虽然没有明显变化，但在细节之处还是有不少人性化的改良。

或许从外观上一眼看不出区别，但实际上手后可以感觉到握持感变得比较舒适，这是因为索尼加大了手柄的弧面过渡，从而更加贴合手掌的弯曲。而为了和主机统一设计语言，所有的按钮均改为磨砂材质，摇杆的材质也有改良，颜色比旧版手柄要浅一些，另外方向键和□△○ × 键的圆型面盘也不再做抛光处理，有效避免了长久使用后形成的“油腻感”。

而为了方便玩家确认手柄状态，新版 DS4 手柄在触控板上新增了细长的指示灯，无需再把手柄翻面来查看 LED 条的颜色了。



■触控板上微微亮起的光条。

参数对比

考虑到作为一款主打差异化的产品，大家更关心的应该是 PS4 Pro 与旧版 PS4 参数上的具体差异，因此接下来会以详细对比的形式，更为直观地向各位展现。考虑到有部分玩家在 PS4 Slim 和 PS4 Pro 之间摇摆不定，因此也会将 PS4 Slim 纳入对比的行列中。

外观

	PS4 Pro	PS4 Slim	PS4
外形尺寸（平放）	295mm×55mm×327mm（宽×高×长）	265mm×39mm×288mm（宽×高×长）	275mm×53mm×305mm（宽×高×长）
重量	约 3.3kg	约 2.1kg	约 2.5kg

平放状态下，PS4 Pro 的宽度和长度仅仅只比旧版 PS4 多出 20 厘米左右，高度（厚度）的变化则几乎可以忽略不计，因此并没有因为性能的提升而显得过于臃肿，事实上如右图所示，当你将两台主机直立摆放后，视觉上的差异甚至比参数来的更小。

虽然尺寸上控制得不错，不过 PS4 Pro 在重量上的变化则相当明显，第一次拿在手里便能明显感觉到沉甸甸的分量感，比 PS4 Slim 甚至多出了一半的重量。



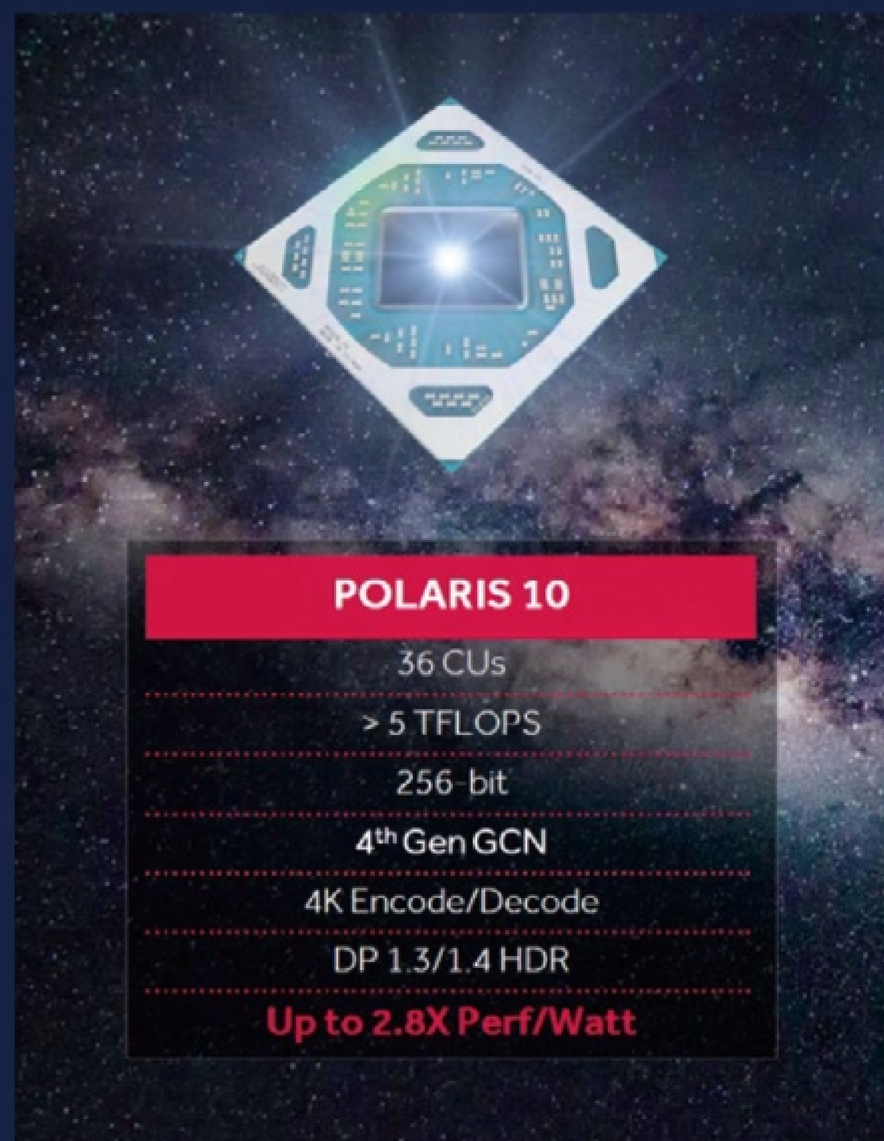
►PS4 Pro与旧版PS4的尺寸没有太大差距。

性能

	PS4 Pro	PS4 Slim	PS4
型号	CUH-7000	CUH-2000	CUH-1200
CPU	AMD“Jaguar”8 核（2.1 GHz）	AMD“Jaguar”8 核（1.6 GHz）	AMD“Jaguar”8 核（1.6 GHz）
GPU	AMD Polaris 10（4.20 TFLOPS）	AMD GCN（1.84 TFLOPS）	AMD GCN（1.84 TFLOPS）
内存	8GB DDR5+1GB DDR3	8GB DDR5	8GB DDR5
硬盘	1TB	1TB/500G	1TB/500G
电源功率	最高 310W	最高 165W	最高 250W
USB 接口	USB 3.1 Gen1	USB 3.1 Gen1	USB 3.0
无线参数	支持 802.11ac/ 蓝牙 4.0（LE）	支持 802.11ac/ 蓝牙 4.0（LE）	不支持 802.11ac/ 蓝牙 2.1（EDR）
音视频输出	HDMI（4K/HDR)/ 数字光纤	HDMI（HDR)	HDMI（HDR）/ 数字光纤

1、CPU： 三种主机的CPU型号保持一致，均为AMD提供的“Jaguar”8核处理器，但在性能上有区别。首先PS4 Pro的主频为2.1 GHz，有着不错的提升；PS4 Slim虽然性能上和旧版PS4保持一致，但得益于16nm的制造工艺，发热量显著改善，实际功耗仅为原来的2/3甚至更低，降低了散热压力的同时，噪音问题也得到了一定的控制。

2、GPU： GPU是PS4 Pro最大的差异点和优势所在，单精度浮点运算能力达到了4.20 TFLOPS，是旧版PS4的2.3倍左右。虽然这种理论数值的差距并不能和实际体验效果画上等号，但依然能够比较客观地反映出PS4 Pro的机能水平——AMD本世代桌面显卡的次旗舰产品RX470的单精度浮点运算能力为4.90 TFLOPS左右，PS4 Pro的GPU采用了与RX470/RX480相同的“Polaris 10”构架，主频为911Mhz，甚至还加入了AMD下一台显卡构架“Vega”的两项新技术。因此或许性能上和目前的PC旗舰显卡还有些许差距，但依然有着非常广阔的可能性。



▲“Polaris 10”是AMD现役旗舰显卡所采用的构架。

3、内存： 按照索尼官方的说法，为了让同一款游戏在不同主机上都能保持良好的兼容性，PS4 Pro并没有增加额外的主内存，依然是高速的8G DDR5。不过实际上PS4 Pro的内存运行频率有小幅提升，从原来的5.5GHz提高到6.8GHz，带宽也由原来的176GB/s提高到了218GB/s。

另外比较特别的一点是，PS4 Pro额外增加了一条1G DDR3的内存，这部分空间并不能直接用于游戏的运行，主要目的是改善多任务运行时的体验。比如音乐播放器、视频点播等后台程序在玩家进行游戏时，会自动转入速度较低的DDR3内存中保持运行状态，既满足了多任务运行的需求，也能够为游戏腾出更多的高速内存空间。

4、硬盘： 硬盘方面PS4 Pro标配容量即为1TB，不过依然还是机械硬盘，想要有固态硬盘那样更极致的性能还是得靠玩家自己动手，毕竟拆卸硬盘非常方便，而且PS4 Pro的硬盘接口升级到了SATA3，最高传输速率可达6Gbps，不会再成为固态硬盘的传输瓶颈。

5、电源功率： 由于硬件性能上的提升，PS4 Pro的电源功率达到了最高310W，并更换了电源接口，不过依然采用了宽电压的设计，国内玩家无需担心。PS4 Slim则得益于芯片制造工艺的提升，功率大幅下降，只有PS4 Pro的一半左右。

6、无线参数： PS4 Pro和PS4 Slim的无线网卡都支持802.11ac协议，可以识别5GHz频段的Wi-Fi信号，减少干扰。虽然不清楚最高的传输速率，但在稳定性和无线串流上会有更好的表现。蓝牙方面则由原来的2.1(EDR)提升为4.1(LE)，蓝牙4.1(LE)的技术优势主要体现在省电、减少干扰和传输速度的提升上，相信会在一定程度上改善DualShock4手柄续航差、连接耳机时容易受到干扰等问题。





7、音视频输出： 作为最大的卖点，PS4 Pro支持4K分辨率的视频信号输出，而在升级到最新版的系统后，所有的机型都已经支持HDR技术。值得注意的是，PS4 Slim去掉了主要用于音频输出的数字光纤接口，在这方面有需求的玩家请留意。

关于PS4 Pro你需要知道

●并非原生4K

PS4 Pro虽然支持4K输出，但仍需要游戏本身也对应这一功能才能体现出效果。需要注意的是，目前大部分为PS4 Pro专门优化的游戏都是采用“插值算法”来达到4K标准，也就是所谓的“伪4K”，比如《古墓丽影 崛起》。只有极少一部分游戏能够真正对应原生4K分辨率，比如顽皮狗的《最后生还者 高清版》。

●认准PS4 Pro游戏

根据索尼官方的说法，不会出现只能在PS4 Pro上运行的独占作品，而游戏能否在PS4 Pro上拥有更好的体验，具体会提供什么形式的优化，则完全取决开发商本身。

对应PS4 Pro的游戏会打上特殊标志，方便玩家辨别和选购。未进行专门优化的游戏也可以在PS4 Pro上正常运行，但不会有任何性能优势，将维持和普通PS4一样的体验。



游戏体验



目前索尼官方已经给出了详细的PS4 Pro游戏支持阵容，已发售的游戏将通过补丁进行更新。不过由于评测时PS4 Pro尚未正式发售，因此一些支持列表中的游戏还没能推出更新补丁，比如近期发售的《使命召唤 现代战争》，索尼自家的第一方游戏则相对完善一些。而即便是已经支持PS4 Pro的游戏，有些提供了多种画面效果的切换，有些仅仅表示支持，玩家却不清楚到底在哪方面有提升。因此PS4 Pro游戏面临的最大问题是缺乏统一的规范，起码也应该具体告知玩家在哪些方面做了优化，我想这也是亟待索尼与开发商在后续解决的问题。

这里我们选取3款比较有代表性的大作进行体验。另外由于时间上的限制，不能详细体验PS VR游戏在PS4 Pro上的表现情况，这一部分会在之后进行补充。

部分（将）支持 PS4 Pro 的已发售游戏	
《古墓丽影 崛起》	《使命召唤 现代战争 重制版》
《杀出重围 人类分裂》	《FIFA 17》
《神秘海域 4 贼途末路》	《NBA 2K17》
《最后生还者 重制版》	《战地 1》
《无名英雄 再来者》	《驾驶俱乐部 VR》
《无名英雄 破晓》	《泰坦天降 2》
《瑞奇与叮当》	《黑手党 3》
《Paragon》	《坦克世界》
《Bound》	《幽浮 2》
《中土世界 魔多暗影》	《耻辱 2》
《使命召唤 黑色行动 3》	《杀戮空间 2》
《使命召唤 无限战争》	

部分支持 PS4 Pro 的未发售游戏	
《荣耀战魂》	《最终幻想 15》
《蜘蛛侠》(Insomniac)	《王国之心 2.8》
《看门狗 2》	《重力眩晕 2》
《往日不再》	《最后的守护者》
《地平线 期待黎明》	《仁王》
《质量效应 仙女座》	《生化危机 7》

●古墓丽影 崛起

《古墓丽影 崛起》的 PS4 Pro 增强补丁非常完善。玩家可以在系统选项的“提高保真度”一栏中，切换三种不同的增强模式。

1、高帧率模式：优先保证帧率带来流畅体验，实测帧数达到 60 帧且非常稳定，但画面没有明显提升。

2、丰富视觉模式：场景细节明显变得丰富，比如第一关的雪山场景中岩石上覆盖的白雪明显增加，有些生物还能感觉到明显变“胖”了，也是因为细节更足，层次感更强。但这个模式下锁定 30 帧，个人并不推荐。

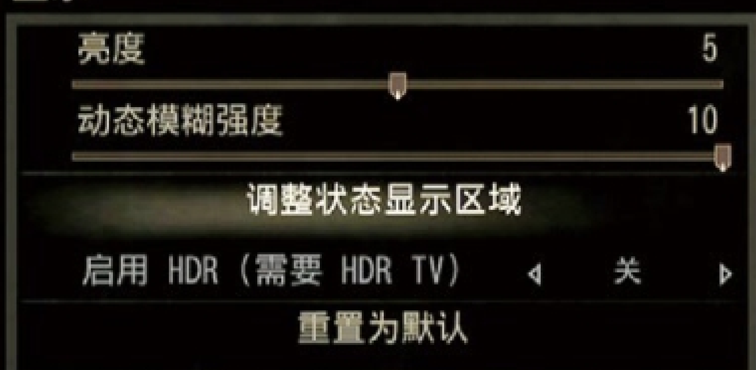
3、4K 解析度模式：游戏画面的解析度通过插值算法提升到 4K 分辨率，出乎我意料的是在普通 1080P 显示器上也能够感受到明显差异，原本模糊的贴图一下变得清晰，那种感觉就像是整个画面被瞬间“锐化”了一般，不愧是四倍分辨率的加成。帧数方面目测在 30 帧以上，虽然肯定没有稳定 60，但可以接受。



4K解析度模式

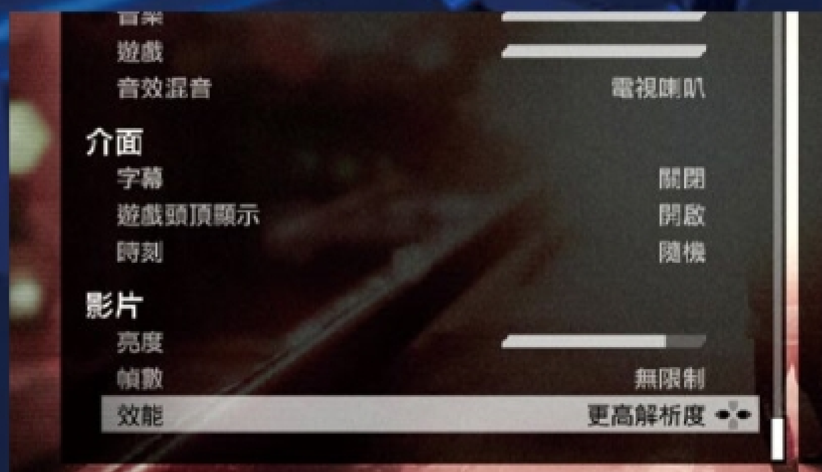
●神秘海域4 贼途末路

《神秘海域 4 贼途末路》1.15 版本已经加入了 HDR 补丁，玩家们可以在选项中开启，在支持 HDR 的电视上运行时可以明显看到光影效果和画面细节的对比度都更加优秀。但比较奇怪的是游戏并未提供切换不同画面模式的选项，由于游戏本身的画面已经非常优秀，因此肉眼看不出明显的进化，帧数也依然是稳定的 30 帧。总体来说，在不开启 HDR 的情况下，并没有太大的惊喜。



●无名英雄 破晓

虽然已经是年代有点“久远”的作品，但毕竟也算是索尼第一方游戏中的画面标杆之一。本作在游戏选项的“影片”一栏中开放了调整选项，首先玩家可以将帧数设为“锁定 30”或“无限制”，而在效能一栏则可以在更高解析度和更高帧率之间切换。在高解析度下（未能确定是否为 4K）开无限制，场景细节的层次感比较丰富，帧数目测高于 30，可以满足流畅体验，高帧率模式下画面则更加顺滑一些，建议大家可以使用高解析度进行体验。



▶4K、HDR，我们是否需要？

4K 和 HDR，是索尼在 PS4 Pro 上提到最多的两个技术，但通过算法优化得来的“伪 4K”则成了被玩家吐槽得最多的地方。而需要为索尼正名的是，即便是“伪 4K”也依然能够带来明显优于 1080P 的感观，而且即使是在普通的 1080P 显示器上也可以体现，上文中的《古墓丽影 崛起》就是最好的例子。

目前我们常说的 4K 分辨率是 3840×2160，恰好是 1080P 的四倍，因此在使用 4K 设备玩 1080P 游戏时，画面会通过显示设备本身的算法拉伸为原来的 4 倍，方能铺满屏幕，但通过这种强制拉伸在 4K 设备上玩 1080P 的游戏，有时效果反而不如点对点显示的 1080P 显示器，尤其是在场景边缘或字体显示上比较明显，虽然物理分辨率上去了，但经过拉伸后的锐利度反而下降，从而造成了一种模糊感。此时插值 4K 便能体现其价值所在，开发商在软件层面的处理和调校会更加专业，并且 PS4 Pro 输出时即为原生的 4K 信号，从而在显示设备上无需经过拉伸即可达到点对点的效果，基本上可以杜绝锐度下降的模糊感，这样一来便能维持甚至超越 1080P 显示设备的效果。

当然，“效果提升”并不意味着“实用性”。从基本的硬件数据上不难看出，PS4 Pro 相比能够完美运行 4K 大作的高端 PC 在性能上仍有差距，即使采用插值 4K，一般也只能维持 30 帧左右的体验，大多数玩家还是会倾向选择降低分辨率来换取更高的帧数。因此 4K 更像是 PS4 Pro 上一个可供选择的附加价值，你若是完全冲着这个而去，那肯定会失望的。

再说说 HDR，这个原本更多运用在拍摄领域的技术，如今也被逐步应用到显示设备的领域上。简单来说，HDR 是通过同时处理多幅画面带来更高的动态范围和画面细节，运用于游戏的实际意义便是可以在不明显增加运算负担的前提下，呈现出更好的光影效果和贴图细节。因此相比 4K，HDR 对于普通玩家来说更具实际意义——既不影响原有的游戏体验，感观上则得到了显著提升。但 HDR 最大的问题在于技术的普及率，目前一般只是高端电视才带有 HDR 功能，且尚未有消费级的 HDR 显示器。因此想要体验这项新技术，则需要付出不低的额外成本。

因此无论是 4K 还是 HDR，索尼将其运用到游戏领域确实是具有实际意义的，只是在目前的大环境下仍然属于比较超前的尝试，对于很多普通玩家来说更是一道不低的门槛。因此我的看法是，大家不必把所有的目光都聚焦到这两个概念上，如果你能够仔细阅读上文中 PS4 Pro 各方面的变化，那么这些整体的提升才是作为 Pro 的意义所在。

结语

PS4 Pro 是一名先驱者，它并没有带来真正意义上的变革，只是比别人更快地迈出了下一步。而这一步，无疑是对未来可能性的积极尝试，以此来引领玩家更快拥抱那些看起来距离遥远的新概念。即便过程不会高歌猛进，但也能为真正的下一代主机，奠定更坚实的基础。

黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 士兵 ■出自《BF1》 ■Coser 简子君

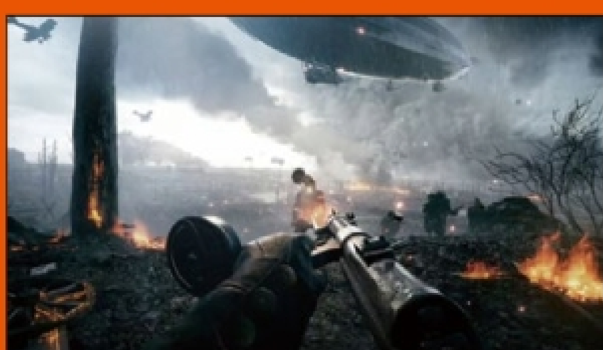
BF1 Battlefield 1

■EA ■主视角射击
■2016年10月21日 ■中文版

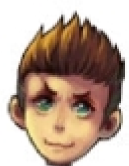


PS4/XOne

- 64人超宏大联机体验
- 最写实的战场环境还原
- 系列单人战役大革新



黄金珍藏 27



从宣传到实际体验，本作的单人战役在最终表现上还是没有达到当初希望的高度，刻意追求对于一战残酷的对比式表现手法，因为过多的使用频率后期也显得有些苍白无力。**多人部分因为回归了科技落后的一战，使这次的战场平衡较前作有了很大提升，极具魄力的大型战场载具也成为本作的亮点之一。**



系列中首次，单机剧情成为了本作的亮点之一，无论是剧情还是流程都可圈可点。多人部分一如既往的好玩，在没有过度纠结史实的前提下，EA很成功地还原出了既好玩又能最大程度还原一战残酷的多人对战。无论你是个高手还是个新手，你都能在多人部分中找到乐趣。

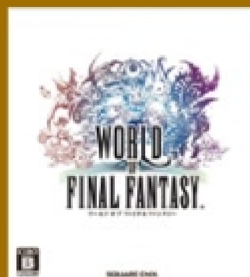


告岛（实习编辑）

在全新升级的寒霜引擎下，一战残酷且原始的暴力战场高还原地展示在玩家面前。强大的载具与马匹的引入，讯息不足的小地图，也令本作的玩法相比以往更具战术性与未知性。单人模式下5大关的流程也一扫之前《BF》系列”剧情单薄的问题。这代无论是单人还是网战都表现出了极高的素质。

最终幻想 世界 World of Final Fantasy

■Square Enix ■角色扮演
■2016年10月25日 ■中文版



PS4/PSV

- 完全萌化的角色与怪兽
- SE招牌的剧情
- 悦耳动听的配乐



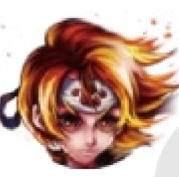
23



将萌化之后的怪物与“叠叠系统”相融合，打造出了史上最萌的《最终幻想》。玩法类似于《精灵宝可梦》，上百种迷影兽等待着玩家们一一去收集。剧情维持了SE一贯的特色，众多系列著名角色也作为NPC登场。但PSV版优化太差，画面锯齿、掉帧、卡顿、白屏等众多问题严重影响了游戏节奏。



融合了传统的回合制战斗与怪物收集要素，可爱的造型令人欲罢不能。游戏流程大约在60小时左右，内容上还算是比较丰富，但迷宫设计缺乏新意，战斗节奏也相对较慢。迷影兽的养育很有研究价值，通过不断的尝试培育出适合自己的迷影兽可以从中获得很大的成就感。



“《最终幻想》系列”中的经典人物与怪物以可爱的画风再次出现相当有趣。踩地雷的遇敌方式和传统回合制的战斗系统让本作显得复古，而能自由改变主人公们的体型比例，以及叠叠的玩法又让本作富有新意。再加上影迷兽的捕捉与培养，本作可爱的画风之下实则是一款相当耐玩的游戏。

刀剑神域 虚空幻界 ソードアート・オンライン–ホロウ・リアリゼーション–

■BNEI ■动作角色扮演
■2016年10月27日 ■中文版



PS4/PSV

- 满足粉丝的丰富角色
- 优质的故事
- 福利多多



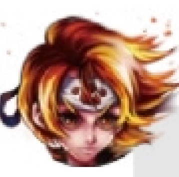
23



PS4版的画面相较《失落之歌》略有提升，PSV版依旧掉帧严重。游戏系统大致上延续《虚空断章》并在原有基础上做出了改进，可同时带领3名队友以及连击率伤害等设定都使得爽快度与战略性有小幅进化，操作也更为人性化，要说让人不能释怀的或许还是那撕白纸般的打击感吧。



本作的故事虽为原创，但游戏舞台却参照了系列粉丝耳熟能详的艾恩葛朗特，让爱好者在感到新颖的同时也找回一丝怀旧的气息。**相较《虚空断章》，本作更趋网游化，优化的战斗系统使得简单操作也能打出高伤害。**可惜AI不尽人意，不花心思去下命令的话基本不会自主采取合理行动。



多达4人的组队战斗、更加动作化的战斗系统、游戏画面的再次提升，与前作相比，本作有不少的进化。游戏所塑造出的网游感觉依然不错，刷刷刷要素当然少不了。本作是以PS4版本为基础进行开发，支持与PSV版进行Cross-Save，这也不可避免得使得PSV版有诸多的不尽人意。

剑风传奇无双

ベルセルク無双

■Koei Tecmo ■动作
■2016年10月27日 ■日文版



PS4/PS3/PSV

- 原作剧情的高度还原
- 爽快的打击手感
- 极多的同屏人数

22





皆鸟（实习编辑）

在高度还原剧情的基础上，作为无双类游戏的手感也全面进化，拳拳到肉的打击感与满屏的敌人，再加上出色的无双演出，游戏体验非常优秀。但是作为无双类游戏，在本身系统上却未作出太多变化，游玩深度不足，内容比较浅显。如果不是原作漫画的粉丝，可能会感觉本作无双有些单调无聊。



受限于游戏题材，本作并没有收录太多吸引人的要素，从中期开始就进入了刷刷刷的环节。可使用角色数量也不多，虽然确实做出了角色之间的异同，但部分角色明显实力偏弱。以《无双》重新演绎的名场面能够令FANS满意，玩起来也十分爽快。如果你对原作有了解，本作更值得游玩。



作为一款动漫改编的粉丝向无双作品，本作对原作的还原值得肯定，不仅很好的再现了众多经典情节，符合角色特点的招式，以及收录的剧场版动画更会让原作粉丝们一本满足。夸张的同屏人数配合斩溃系统和出血效果，使本作的战斗体验异常爽快。后期的无限蚀模式完全可以用爱来弥补！

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士

フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～

■Koei Tecmo ■角色扮演
■2016年11月2日 ■日文版



PS4/PSV

- 趣味十足的地图探索
- 亮丽的景色
- 充满个性的角色

热血推荐

25





广阔的地图和丰富多彩的素材采集点让本作与系列其他作品相比更加有“RPG”的感觉。主线与支线的任务提示比较体贴。队友里部分角色的入队剧情比较唐突，而且受到队伍上限人数的影响还得去城镇里才能更换其他队友。游戏内BUG比较干扰游戏体验，不注意存档的话很容易中招。



本作绝对是系列近年来进化最大的一部作品，以往小房间式的采集地抛弃了，广阔的大地图以及昼夜天气变化，让本作的探索体验飞跃提高。同时，各方面的细节增加也让系列的粉丝感到惊喜，不过游戏的难度偏低，而且前期没有地域间移动手段。PSV版画面和帧数实在不堪，得减2分。



经历上一作的创新后，本作的调合系统已经趋于成熟。**在变得更为人性化的基础上新增了炼金触媒、加成链等设定，让玩家能快速上手的同时也愿意花时间去深究调合系统的乐趣。**同时前作被诟病的薄弱剧情在本作也得到了改进，战斗系统也改回系列玩家熟悉的速度制。

COD 无尽战争

Call of Duty Infinite Warfare

■Activision ■主视角射击
■2016年11月4日 ■中文版



PS4/XOne

- 操作简单却华丽的空战
- 发人深省的剧本
- 翻译质量上乘的简体中文版本

22





本作的主线章节不多且流程偏短，虽然支线任务一定程度地弥补了不足，但场景重复度极高且流程单一的问题依然存在。剧情虽然不错但依然存在着诸多经不起推敲的部分。除此之外，无论是多人部分还是丧尸模式本作都表现平平，总的来说本作缺乏惊喜。



玩起来感觉最大的问题不是在于游戏不好，而是在于游戏没法更好，**整个战役当中其实从无缝读盘到角色的一些新能力都给了人不一样的体验，但是缺乏关键性的突破。**处处都有遭遇瓶颈的感觉，且在网战当中这种感觉会更强烈。所以比起新的题材，这个系列更需要一个新的形式。



战役模式的表现手法可以说是与之前的系列作品都不一样，成功塑造出了一些令人印象深刻的角色，可以说是本作的亮点。多人对战方面照搬了此前多部作品的特色，结果呈现出来的是一个四不像般的作品，令人失望。全新的丧尸模式风格与T组相差较大，但基本玩法变化不大。

DLC 黑暗之魂Ⅲ 艾雷德尔之烬DLC

Dark Souls Ⅲ Ashes of Ariandel

推荐度 8.0 / 10

PS4/XOne

■2016年10月25日
■109港币
■BNEI
■动作角色扮演





流程虽短但精致，BOSS虽少但阶段多，纵然这部DLC的游玩内容确实不多，但依然能从中看出制作组一贯的用心（恶意）。官方PVP场景“不死竞技”的加入使得与人斗更加其乐无穷，最后的BOSS三连战也是相当过瘾。但DLC内容没有设置任何的奖杯/成就还是让人遗憾。

下载 明日之子

The Tomorrow Children

推荐度 6.0 / 10

PS4

■2016年10月26日
■免费
■SIE
■动作冒险





极具特色的美术风格、极富创意的背景设定，初玩时本作的独特让人印象深刻。但不太友好的新手引导，以及看似自由实则枯燥机械的玩法，让这颗原石显得还需打磨。再加之游戏需要全程联网，对自身网络有一定硬性要求。但好在这款作品目前已经免费，其独特的风格值得尝试。

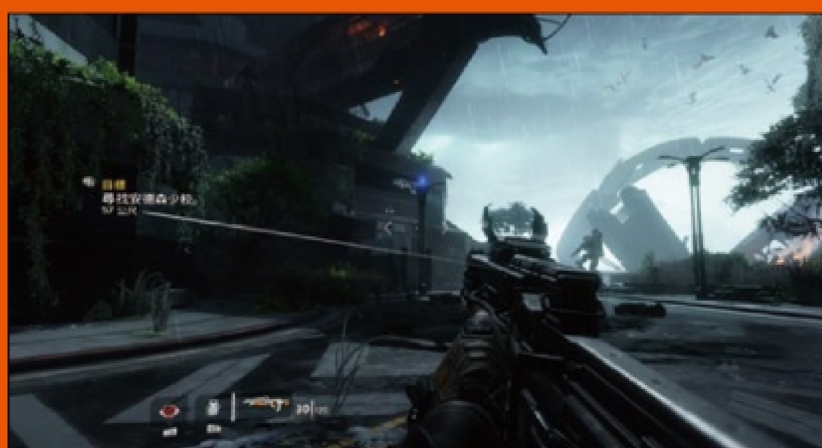
泰坦天降2 Titanfall 2

■EA ■主视角射击
■2016年10月28日 ■中文版

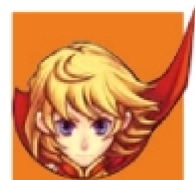


PS4/XOne

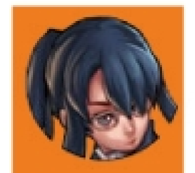
●令人难忘的战役流程
●非常好玩的多人对战
●未来的地图包全部免费



黄金珍藏 27



9 **原本感觉初代没有战役也不算什么缺点，但玩过本作的战役之后发觉原来我上当了两年半！**
——在斗鱼直播时打了前三关感觉一般，没想到第4关开始就各种展开，令纱迦猝不及防之余也高呼过瘾



9 **单机虽然故事有点意犹未尽，但至少把铁驭的强大给完全体现出来了。**
——沉迷飞檐走壁的三日月如是评价本作的单机部分。

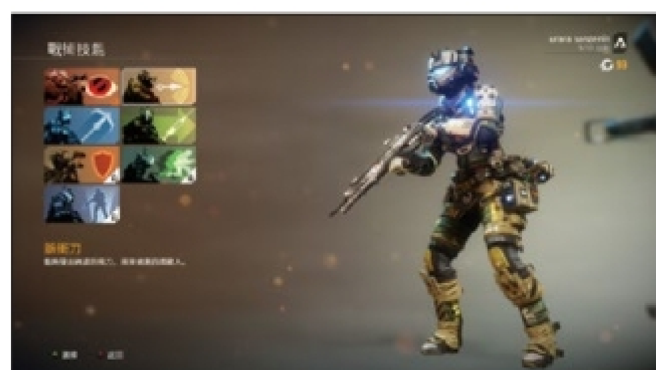


9 **BT的终极协议应该是无形卖萌？**
——整个单机战役打下来发现自己最喜欢的角色竟然是一个AI的稀饭不禁如此猜想。

2013年的E3展上，全世界的目光都被《泰坦天降》所吸引。自Infinity Ward在《COD4现代战争》中开创了多人对战射击游戏的新纪元之后，尽管模仿者和跟风者无数，但没有谁能够超越它，就连《COD》自己都不行。而Infinity Ward的核心出走后成立的Respawn，其第一部作品就做到了这一点。如今时隔两年半后续作来临，《泰坦天降2》能否建立新的FPS王朝呢？

变化≠进化

之所以说当年《泰坦天降》超越了《COD》，是因为游戏在《COD》的基础上进行了多方面的更新。首先一点就是跑酷动作+二段跳的引入，让游戏的战场变得更加立体。这两个设定都被不久之后的《COD》所引入，其成功之处可见一斑；再就是泰坦的引入，让战斗方式更加丰富，同时也满足了玩家驾驶巨大机器人的愿望。而泰坦的引入并未危及对战的平衡性，召唤能量随时间增加的设定让新手也能爽上一把，远比《COD》的连杀奖励来



得亲切；此外诸如智能手枪、卡片、隐身、转生挑战等细节方面的设定，也令玩家大呼过瘾。

应该说有了初代的成功基础，2代要想成功似乎是水到渠成了。只要多加些地图，丰富一下武器和泰坦的种类，一部合格的续作就出来了。然而制作组却对初代的成功系统进行了大刀阔斧的改革，使得两作之间有很大的变化。一些不合理的设定在此前的BETA测试中暴露出来并在正式版中得到了改进，但一些核心系统的变更依然保留了下来，包括电池、驯牛术、泰坦分类、战术技能等。这其中最令人不解的应该就是泰坦分类，本作中的泰坦变成了英雄式的设定，装备和型号完全固定，玩家只能修改一些技能，并不能像前作那样自由组合。具体的改动这里就不多说了，总而言之，本作相比初代，变化不可谓不大，然而这些变化算不上进化，因此不少老玩家都发出了“新作不如前作好玩”的感叹。

战役很精彩

如果要说本作进化太少，也很不公允，因为本作弥补了初代的最大遗憾，那就是增加了供单人游玩的战役模式。本作的战役模式没有想象中的波澜壮阔，它只是反映了一人一机在一次行动中的遭遇，在反抗军和IMC的战争中只能算是一个小插曲。但是战役模式的亮点不少，一开始3关还略显沉闷，从第4关开始引入时空切换后渐入佳境，吸引着玩家一口气玩下去。由于游戏引入了隐身、壁走、二段跳等新要素，使得战役模式的玩法跳出了传统《COD》的范畴，高难度下正面干、游击甚至隐身潜入都是不错的选择，不会让玩家纠结于一枪红、两枪死的循环。

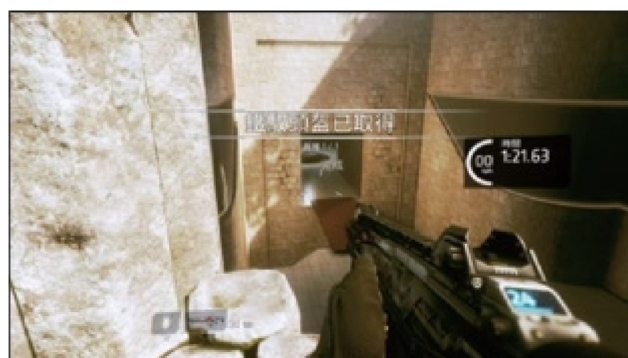
而泰坦的加入自然也是本作战役模式有别于同类游戏的一大关键，人机互动可以说是战役模式的亮点所在，坐上泰坦后与大小敌人的战斗也格外带感。更重要的是有泰坦之后，设计者终于可以放心在战役中安插BOSS。缺少BOSS战是同类游戏战役模式的一大通病，毕竟设计一个身中数十枪不倒的人类，或是被弱小人类单兵干爆的巨大兵器都不合情理。但开着泰坦的敌方ACE？这个可以有！于是我们在游戏中会遇到多场精彩的BOSS战，从近战特化型到强袭飞行型应有尽有，给人留下了深刻的印象。

天灾？人祸？

目前本作的销量还没有确切数字，但从各界的反应来看应该是不理想的。从单平台到跨平台，为何销量反而下降？这当然要归功于EA高层的“英明”决定。为了对宿敌《COD 无尽战争》形成围攻，EA故意将《BF1》和《泰坦天降2》的发售日安排得很近。尽管《泰坦天降》初代有着亮眼的销售成绩，但和《BF》以及《COD》这两个怪物级的游戏相比，自然不是一个数量级的。而对于Xbox One玩家来说，还有《战争机器4》分流。EA大概也是知道对不住Respawn，早早就宣布《泰坦天降2》会有续作。

但是销量低就意味着玩的人少。如今就算是切到人较多的美国各服，游玩《泰坦天降2》多人模式的玩家也只有4位数。由于很多模式根本搜不到人，导致纱迦到现在一次都没玩过，也是服气。不仅如此，本作的搜索机制也特别呆板：首先玩家不能中途加入战局，必须从最开始加入。而每局打完后队伍都会自动解散，必须重新搜索开局。如果本作有初代发售时的在线人数，这些设定可能影响不大，但在现在的情况下真可谓是相当作死了。

《泰坦天降》是本人自《COD4现代战争》后玩得最投入、最开心的多人在线游戏。本作尽管进化不大，但仍不失为一款佳作，但因为各种原因导致如今多人在线部分难以尽兴。希望Respawn的天才们不要就此沉沦，让我们期待他们的下部作品。





守望先锋幕后：从泰坦到托比昂

在“泰坦”的内部失败后，暴雪终于鼓起勇气创造了全新IP，这是一次涅磐重生

作为暴雪18年来的首个全新IP，《守望先锋》自发售以来就获得业界的广泛赞誉，Metacritic的统计分数达91分，销量也在三周内迅速突破千万，成为又一款现象级游戏。

众所周知，《守望先锋》项目源自《魔兽世界》的精神续作《泰坦》。据从事过该作开发的内部人士称，《泰坦》项目是彻底的失败。对于暴雪这家极少失手的开发商来说，在《泰坦》余烬中诞生的《守望先锋》是一次救赎的机会。在《泰坦》失败后，开发团队转而去开发规模较小、乐趣更集中的游戏。

“我们团队里有很多经验丰富的老将，他们对自己所做的东西极富激情。我们自称为以做游戏为生的手工艺人，我们对自己做的东西非常认真。”《守望先锋》的游戏导演Jeff Kaplan说。对于多年来顺风顺水的暴雪来说，《泰坦》的“内部失败”是非常大的打击。“不仅是因为我们专业的创作失败了，更是因为我们那么长时间的全身心投入，这对于一个创作者来说是非常要命的。”

在游戏开发圈子里有一个常用的术语叫做“寻找乐趣点”，这也是暴雪内部常用的术语，《守望先锋》所找到的乐趣点叫做“核心战斗”，这被开发团队视为项目的里程碑。与很多游戏开发商一样，暴雪的游戏项目过程中分为多个里程碑，逐步达成、逐步推进项目，而是否找对了核心乐趣点，往往是一个能决定项目命运的关键里程碑。

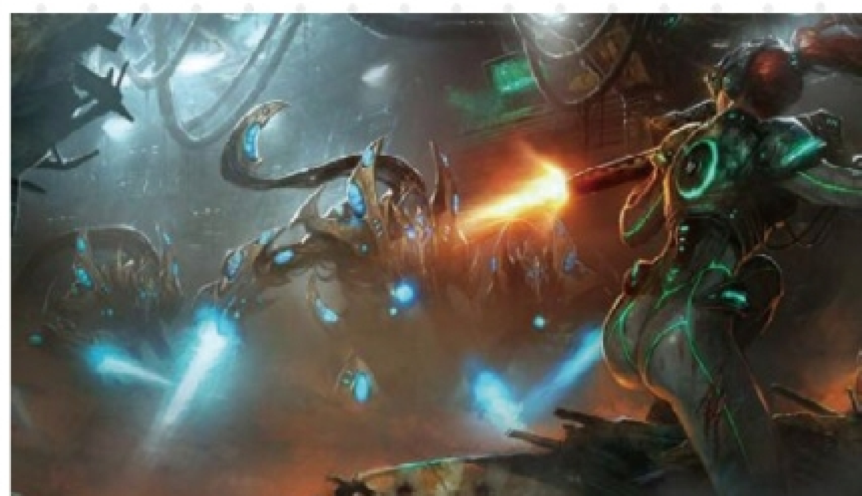
要验证这个乐趣点是否足够有趣，开发团队首先要做出一张完整的地图，其中有完整的关卡设计，场景的美术也需要全部完成，然后还需要先做出4名英雄，可以有基本的职业配合。这张地图就是阿努比斯神殿，4名英雄分别是黑百合、法老之鹰、猎空和死神。

在暴雪内部要推进一个项目需要进行无数轮的试玩评测，不止是开发团队本身，暴雪的高管、其他开发团队人员都要参与评测。而《守望先锋》的第一张地图就让所有人马上意识到“好像做出了一个了不起的东西”，随后的决定很简单，那就是“做更多内容出来吧！”

那时是2013年6月，开发团队仍然在努力争取《守望先锋》获得公司决策层的正式审批通过。2013年七八月是为此目标而进行的冲刺，然后在2014年3月核心战斗的里程碑终于达成。那时开发团队对于这款游戏已经充满信心。

作为《守望先锋》最早的角色之一，猎空是从《泰坦》中的“跳跃者”职业脱胎换骨而来。实际上当年在设计“跳跃者”职业时，主要考虑以男性为主，将其变为女性是大胆的转变。《守望先锋》的原则是要为英雄赋予更深刻的故事背景与个性，要塑造有血有肉的形象。

> 根据暴雪的统计，从《守望先锋》发售至今，玩家最常用的英雄一直都是士兵76，而最少人用的是秩序之光。这也比较符合开发团队的预期。



《守望先锋》从《泰坦》项目回收了不少内容，比如努巴尼的地图，其原设定图就是来自《泰坦》，创作者是插画师Peter Lee，他曾参与了《魔兽世界》《星际争霸II》等名作。不过在《泰坦》中的努巴尼原型有着完全不同的风格，该地图的背景故事也转变了方向，成为了一座和平安宁的城市。它是世界上技术最先进的城市之一。而在《泰坦》原作中，努巴尼只是一张概念图而已，并没有实际制作出来。

对于《守望先锋》这样一款竞技型游戏来说，剧情的存在感并不强，但暴雪还是花费了大量的心血，制作了一系列高质量的动画短片，用于讲述各个英雄的故事背景。Jeff Kaplan说，几十年来，暴雪所擅长的是建造架空世界，史诗般的世界观、形象鲜明的人物，能够潜移默化地让玩家对作品本身产生情感羁绊。从而由

此衍生的作品也能更受玩家的认可，比如《炉石传说》和《风暴英雄》。基于这种考虑，虽然《守望先锋》一开始设定的规模就比《魔兽世界》小得多，但暴雪仍然将背景故事的刻画放在非常重要的位置。对暴雪来说，一个新IP绝不只是一款游戏，而是蕴藏了未来的无尽可能性。而这一切必须建立在一个完整的世界观基础之上。

确保这个新IP延续性的一个前提，就是首先确保《守望先锋》的持续热度，而这就要依靠不断的内容更新。对于一款非F2P游戏来说，这似乎有些吃亏。提供付费新英雄是一个显而易见的生财之道，不过暴雪目前更注重的是玩家持久的满意度。打造一个新IP需要的是经年累月地悉心运营，商业化方面不能操之过急，暴雪对此显然有自己的打算。目前《守望先锋》的更新频率比较令人满意，暴雪表示，未来的更新内容有无限可能。

根据暴雪的统计，从《守望先锋》发售至今，玩家最常用的英雄一直都是士兵76，而最少人用的是秩序之光。这也比较符合开发团队的预期。设计士兵76这样一个传统型角色，是为了让那些从其他FPS游戏过来的玩家们能很快上手，可以说是一个入门型角色。而随着玩家对游戏的逐渐熟悉，今后更新的角色可能会更加独特。至于不能选择游戏模式与地图的游戏匹配方式，Jeff Kaplan表示，根据对以往其他FPS游戏的分析，很多玩家玩到最后都会倾向于只选择一两张自己最擅长的游戏地图。这会加剧玩家的疲劳感，降低其对游戏的新鲜感。因此暴雪决定由系统分配地图的方式，为玩家调节游戏节奏。“通过改变场景和游戏模式能极大地缓解疲劳感。如果玩家们觉得最好的地图是国王大道，所有人都只玩国王大道，我认为《守望先锋》会变得逊色许多。”



巫师3 故事背后的故事

杰洛特的故事已经结束，CDPR将开始更大胆的史诗征程

《巫师3》作为多年难得一见的良心大作，以其巨大的规模征服了无数玩家。游戏本身的剧本长度为45万字，而其中收录的文学资料还有25万字。游戏总共有36种结局。游戏的主线与支线任务都有超过50小时的游戏时间。而两大资料片《石之心》和《血与酒》又增加了额外50个小时的游戏时间。

CD Projekt Red编剧Karolina Stachyra说，如此庞大的规模是从一开始就定下来的。对于《巫师》这款游戏的定义，Stachyra引用了漫画编剧Alan Moore的一句名言：“艺术家用谎言来讲述真相。”

“我们讲述虚构的故事，从中讲述了我们、我们的社会和我们的问题。杰洛特从来没有站在哪一面，直到玩家自己做出选择。我们从不将自己的立场强加于玩家。”Stachyra说，玩家每做出一个抉择就更进一步了解自己。

让玩家自己在摸索中认识这个架空的世界，这是“《巫师》系列”世界观及其角色塑造的主要原则，无论是CD Projekt Red的游戏三部曲，还是原著作者Andrzej Sapkowski都很强调这一点。“生命是残酷的，Sapkowski的世界是残酷的，我们的游戏也是。”Stachyra说。但在这黑暗之中，也诞生出人性。世界越险恶，越要与之抗争。

在《巫师3》中，CDPR试图模拟真实世界中不那么非黑即白的善恶观。剧情的一个关键点是：一切都是模棱两可的，没有什么是一成不变的，根据玩家的决定一切皆有可能改变。为如此开放化的游戏写剧本，需要非常深厚的功底。



在《巫师3》之前，CDPR从未开发过开放世界游戏，更不用说是《巫师3》那么庞大的开放世界。但CDPR一直坚持的一个原则就是：游戏中的一切都要有其存在的意义。Stachyra说：“每个任务都会对玩家产生一些影响，我们坚决摒弃那些为了充时间而做的无意义的任务。”

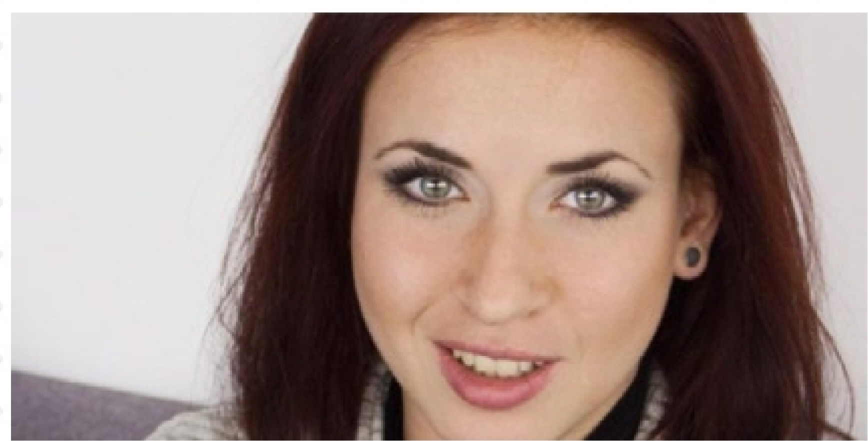
开始制作一个任务时，CDPR首先会设定一系列的基本目标，阐述其对游戏后期方方面面的影响，然后根据这些目标为任务逐步添加内容。有了一个大概的草稿之后，就开始从各个方面着手。

作为一个主线任务与分支任务的内容一样丰富的游戏，每一个支线任务都要与主线一样出色。CDPR非常依赖“环境叙事”的方式，场景中的一些细节仿佛都充满了故事，比如道

路两旁堆放的被凌迟处死的尸体，又比如驼背泥沼中装点的糖果，“隐喻与象征主义对我们来说极为重要，我们经常借此来调动玩家的情感。”Stachyra 说。

让玩家自己做出选择，并承担其结果，这就是 RPG 的本质——角色扮演。“虽然这是一个预设的角色，但你的杰洛特和我的杰洛特就是不一样。”Stachyra 说。

而如此庞大的世界，如此众多的故事与角色，如何将他们合理的串联起来，成为一个 200 多小时的美妙经历？在 CDPR，这靠的是沟通与测试。“我们没有任何专用的后端技术，也没有什么独家的工具来保持故事的合理结构。我们做的就是大量的沟通，并且形成了围绕故事的群蜂思维，我们彼此都知道对方想要说什么，并对彼此非常依赖。”



▲ Karolina Stachyra，《巫师 3 狂猎》故事的主要缔造者。

Stachyra 说，本作的导演 Konrad Tomaszkiewicz 以及工作室主管 Adam Badowski 花了无数的时间亲自游玩与测试游戏，游戏中的每个部分几乎都玩了几百遍。但凡有大家意见不一的地方就要修改，有不妥的地方就要删除。

这种质量第一的态度，为《巫师 3》获得了业界的一致赞誉。游戏发售首周销量就超过 600 万套，如今已经超过 1000 万套，成为史上销量最高的欧产 RPG。游戏迄今已获得超过 800 项业内奖项，其中包括 250 多个年度最佳游戏大奖，从媒体到各种业界权威机构，《巫师 3》横扫一切。

而这一切并没有让 CDPR 停下脚步，他们不仅继续制作了一大批的免费更新内容，更是投入巨大的人力物力开发了两个体量堪比完整大作的资料片。每个资料片都获得业界的盛赞。之所以制作《石之心》和《血与酒》的原因很简单：CDPR 还有更多的故事要讲。很多在游戏开发过程中因故无法加入的有趣内容，都留下来成为了资料片的内容。

> 这种质量第一的态度，为《巫师 3》获得了业界的一致赞誉。从媒体到各种业界权威机构，《巫师 3》横扫一切。

如今随着《血与酒》的发布，杰洛特的故事也正式落下了帷幕。接下来，CDPR 将开始新的史诗征程。目前 CDPR 已经将大部分的精兵强将安排到新作《赛博朋克 2077》的开发，这款根据纸上战棋游戏《赛博朋克 2020》开发的游戏，据称规模将远超《巫师 3》。“我们内心中罗曼蒂克的天性决定了我们需要探索一些其他的东西，一些完全不同的东西，《赛博朋克 2077》将满足这种需求。”Stachyra 说。

眼球追踪：打开虚拟世界的心灵之窗

对玩家眼球的动作捕捉将彻底改变我们与虚拟世界的互动方式

眼神交流是人类最基本的沟通方式之一，通常也是人与人进行当面交流的第一步。一个简单的眼神接触，可以解读出大量的信息。眼睛是人类的心灵之窗，而现在技术人员正试图通过这扇窗口解读消费者的内心。

很多游戏公司正在尝试使用某种工具技术，让游戏能够追踪玩家的眼球运动以及聚焦点，通过对这些信息进行大数据分析，获得最为真实可靠的玩家反馈，了解游戏中有哪些地方能吸引玩家，哪些让玩家失去兴趣。另一方面，对于时下热门的 VR 游戏设备，眼球追踪技术也可能成为一个突破口。它将改变我们玩游戏的方式，将让我们能够与游戏中的 NPC 进行眼神交流，甚至能够帮助业界降低 VR 的成本。

早在 1879 年，人类就开始对眼睛进行了深入地研究。当时法国眼科专家路易斯・埃米尔・雅瓦尔发现，人类在阅读的时候，眼球的移动是有一系列短暂停顿的，而不是流畅地移动。于是就有了对眼球追踪的研究，在上世纪 70 年代，该研究领域得到了长足的发展，主要仍是围绕对人类阅读方式的研究。



十年后，人们开始研究人眼如何观看电脑屏幕，以及如何寻找指令键和菜单。根据这些研究的成果，围绕用户视觉聚焦的地方，对于网页界面进行了优化调整。如今随着更精密的眼球追踪技术的出现，人们开始更多地将其应用于商业领域，研究观众怎么看电视节目、广告和网页画面。如今游戏也成为一个重要应用领域。

游戏制作人 Jesse Schell 带领的团队主要从事 VR 游戏的开发，制作了“我想你去死”等作品。他曾是迪士尼的造梦者，是卡内基大学的教授，更是一个未来学家，他曾大胆宣言：“电子游戏至少已经有 5 年没有任何有趣的新东西出现了，没有哪些是真正有新意的，现在突然出现了 VR 这种新体验，这是完全不同，真

正强大的。”

Schell是VR的忠实信徒，对于眼球追踪技术在VR设备中的应用前景非常看好。“眼球追踪感应器正在成熟，”Schell说，“他们将会被应用到VR设备，集成到游戏机里，甚至集成到电视机里。”通过这种应用，设备将会知道观众在看哪里，观众的关注点在哪里。

去年在PC上推出的《刺客信条 叛变》就支持眼球追踪技术。育碧与SteelSeries公司合作，玩家可以使用其Sentry Eye Tracker，用眼睛控制游戏的镜头移动。Sentry只是目前在游戏市场上出现的众多眼球追踪设备之一，这个细长的感应条就像小型版的Kinect，通过内置的3个红外线微型投射器，能够对玩家的眼球进行每秒50次的扫描，精确分析玩家的实现移动情况。

SteelSeries并非针对玩家而开发的这款设备，他们的目标是各类型的观众，比如那些通过Twitch收看游戏直播的观众。它还能追踪分析主播的视觉移动情况，将分析结果反馈给收看的观众，让观众了解主播的打法策略。

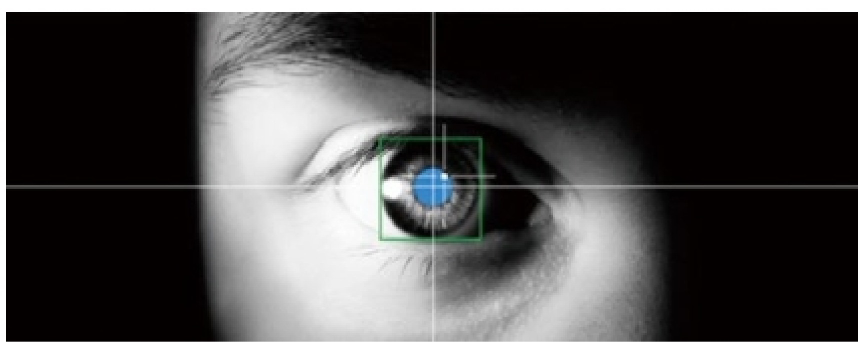
索尼也在开发一款相似的技术，早在2014年的游戏开发者大会期间就已经对外展示，但此后就没有后续消息。其他公司如Tobii已经将眼球追踪技术Tobii EyeX应用于《全境封锁》、《模拟农场》、《杀出重围 人类分裂》等游戏。大部分游戏的应用方式是用于移动镜头或者玩家的枪，决定跳到哪一个掩体后面，乃至玩家的移动。通过该技术，玩家就不仅仅是用手柄摇杆来移动镜头，而是更直观的用眼睛来移动。其实际游戏体验过程是非常流畅而自然的。

当然，眼球追踪技术目前还没有办法做到太精确，用来玩《CS GO》这种需要精确瞄准的FPS并不合适。而且该技术还是存在一定的延迟，因此不适合精确操作的游戏。不过将该技术与VR结合，将会有更大的想象空间。

“每一个游戏平台刚开始的时候都是单人游戏平台，取得了一定的成功之后，就有人将其社交化，他们就把钱都赚走了，”Schell说。“社交化才能做大。而VR将会是所有技术中最为社交的，因为那将会是我能与别人进行眼神交流的惟一技术，我能在三维空间里看到别人的身体语言。”而要在VR里进行眼神交流，首先就要使用眼球追踪技术。

“电子游戏至少已经有5年没有任何有趣的新东西出现了，没有哪些是真正有新意的，现在突然出现了VR这种新体验，这是完全不同，真正强大的。







SensoMotoric Instruments（SMI）公司也从事于眼球和凝视追踪技术，他们目前也在与索尼合作。该公司主管Mark Mento对此技术的社交应用也非常看好。“在现实世界中，眼神接触是社交极其重要的一个环节。要在VR中实现与现实一样的社交互动，首先要精确捕捉用户的眼球运动。我们距离普通消费应用还需要迈出很大的一步，至少我们已经在朝这个方向前进。”

通过眼球追踪技术，我们终于可以与游戏中的NPC进行亲密的眼神交流，当然还有位于网络另一端的其他玩家们。眼球追踪技术为我们在网络上和虚拟世界里打开了心灵之窗，游戏角色们将变得更加有血有肉。在恋爱游戏里，你要攻略的对象将会察言观色，根据你的眼神变化而作出反应。在间谍游戏里，你可以从审讯对象的眼神中察觉到一些秘密。在动作游戏里，你可以在屋顶上连续跳跃之时，盯着下一个屋檐就直接做出跳跃动作。

眼球追踪技术将会让我们从观察者变成参与者，大大增强游戏的代入感，也改变我们的游戏操作方式。

在我眼睛的视网膜中间，有一小个下陷的位置，叫作中央凹，那是视觉敏锐度最高的地方。在其周围所看到的一切都会比较模糊。那里是真正的视觉焦点位置，而在其周围的画面内容，玩家其实不会看得太清楚。根据人眼的这种成像原理，有一些开发者提出了“中央凹渲染”技术。简单地说，就是将主机的处理性能优先用于处理玩家视觉焦点位置的画面内容，而在其周围的画面内容会根据肉眼的视觉发散而略为模糊，因为此时玩家的肉眼本来就看不清其他位置的画面。

对于开发者和玩家来说，中央凹渲染都是有好处的。优先处理焦点位置的画面，就能将肉眼所看到的画面做得更加精细逼真。如果玩家使用的是HTC Vive、Oculus Rift等对处理性能有极高要求的VR装置，更需要中央凹渲染，将处理能力集中用于视觉焦点处。

当然，要使用中央凹渲染，首先要有一个配套的高精度眼球追踪设备。Mento说：“如果我知道玩家在每个时刻的视觉焦点位置，我当然可以把处理能力全部用在这个位置，做出最高的画面细节，当你的视觉焦点转移到其他地方，最高精度的画面处理位置也随之转移。”

不过目前眼球追踪技术还比较昂贵，虽然中央凹渲染还不大现实。预计未来在VR领域会优先得到应用。目前显卡大厂NVIDIA已经开始在此领域发力。最近NVIDIA与SMI合作，将其眼球追踪技术应用于HTC Vive，展示了NVIDIA的“知觉型中央凹渲染技术”。这将会是对VR进行改良的一个重大进步。

目前大部分眼球追踪技术都处于较为早期的开发阶段，如果其成为VR的下一个热点，未来可能成为新一代VR设备的重要组成部分。届时它不仅能强化VR的画面，更将让虚拟现实的眼神交流成为可能。



《怪物猎人××》的六大新要素强势袭来！



作为系列每一部正统作品的惯例，Capcom 在《怪物猎人 ×》发售将近一年之后，再次毫不意外地公开了其强化版《怪物猎人 ××》，同时还公布了本作的正式发售时间为 2017 年 3 月 18 日。相比前作以“四”为关键词，本作以“六”为关键词，包括六大狩猎风格和六大主题怪在内的六大全新要素的公开令人期待不已，广大猎人们即将再次迎来能够在更为广阔的狩猎天地里，凭借着各种绚丽多彩的狩猎风格和狩技一展身手的机会了。

文 水无月　美编 心の永恒

怪物猎人XX		Capcom	动作
3DS	モンスターハンターダブルクロス		日版
	2017年3月18日	本地1人/在线1-4人	对应年龄：15岁以上
	售价：5800日元		

全新的狩猎风格

“狩猎风格”是《怪物猎人 ×》加入的全新系统，在不同的战斗风格下，玩家即使是使用同一种武器也能呈现出完全不同的战斗姿态，使用不同的特色技巧来狩猎怪物。《怪物猎人 ××》在前作“公会风格”，“强袭风格”，“空中风格”，“武士道风格”这四种狩猎风格的基础上，又追加了两种全新的狩猎风格“勇气风格”与“炼金风格”，而旧有风格也将得到强化。在《怪物猎人 ××》中，作为“狩猎风格”这一系统完全形态的六大狩猎风格，将游戏的自由度和研究性带上空前的高峰。

全新狩猎风格之一 勇气风格

●什么是勇气风格

“勇气风格”是一个强调进攻的狩猎风格，该风格只能装备一个狩技，在该风格下，猎人通过攻击和回避动作来积累勇气槽，当勇气槽变满时便能够进入“勇气状态”，可以发动通常状态下无法发动的连续攻击和快速回避。“勇气风格”有着纳刀持续状态下减少体力和耐力，以及正常纳刀动作略慢等缺点，但是一旦进入“勇气状态”对猎人的攻击能力提升巨大，可谓是高风险高收益，需要熟记怪物特性的上级者向的狩猎风格。



© CAPCOM CO.,LTD. All rights reserved.

●持续纳刀

在勇气风格下按住Y键，猎人会处于"持续纳刀"状态（如图），此时会持续性地减少体力和耐力，但是在这个状态下可以使用"快速回避"（イナシ）和"纳刀取消攻击"两种动作。



●快速回避（イナシ）

持续纳刀状态下，受到怪物攻击时会自动使用一个回避动作来回避怪物攻击并提升勇气槽，之后可以接上纳刀取消攻击或是正常纳刀动作。

注：**イナシ**原为相扑术语，大意为一瞬间做出回避动作让靠近的对手失去平衡离开土俵以获胜。

●纳刀取消攻击（纳刀キャンセル攻击）

持续纳刀状态中可以对怪物发动的特殊攻击动作，出招较慢，需要对怪物的动作进行预判，但是一旦命中就能够大量积累勇气槽。

●勇气状态

在勇气槽全满时，猎人进入"勇气状态"，各种武器的回避性能提升，同时可以使用非常强力的特殊动作和攻击招式。但同时勇气槽也开始不断减少，一旦消耗殆尽就会解除状态。为了让"勇气状态"尽可能维持更长时间，需要猎人对怪物持续不断地攻击。

●目前已公开的部分武器在"勇气状态"下的强化动作

回避动作强化：大部分武器的翻滚回避都变成快速的滑步动作。

锤子（ハンマー）：在发动蓄力攻击后可以立即接上一阶蓄力，使得连续蓄力攻击成为可能。

太刀：气刃槽变为蓝色，发动气刃斩时有防御判定，并可以针对敌人的攻击发动防御反击。

长枪（ランス）：追加了一招盾扫动作（同时按X键+A键），有防御反击判定，可以接突刺动作形成连击。

大剑：拔刀斩出招速度增加，可以使用更为强力的拔刀蓄力斩。

充能斧（チャージアクス）：可以在不加入其他动作的情况下直接使用高速属性解放斩Ⅱ—斧形态重劈斩的连招

双剑：常时处于鬼人强化状态，攻击速度上升，鬼人回避变为"真鬼人冲刺"，在鬼人回避开始时如果受到攻击会自动使用"飞身旋转斩"（类似武士道风格下的瞬间回避）反击，同时回复少许斩味。

弓：刚射（连续2回射箭）后可以额外追加一发刚射，后跳动作强化。

轻弩（ライトボウガン）：在射击的同时可以进行滑步动作回避。



全新狩猎风格之二 炼金风格

关于本作新增的第二个风格，官方的命名其为"炼金风格"，目前来看是一个颇为神秘的狩猎风格，除了这张略显搞笑的猎人高举大桶的概念图之外，官方尚未给出更多情报，只是描述其为更适合联机模式下的娱乐用风格。关于这一风格的详细内容请期待我们的后续报道。

猎喵性能的强化



■空中回避



■瞬间防御

在《怪物猎人 ×》中，系列中一直陪伴着猎人的猫猫也终于能以猎喵身分拿起武器，堂堂正正地和猎人并肩作战狩猎各种怪物。而在《怪物猎人 ××》中，随着猎人们获得了更强力的狩猎风格和狩技，猎喵的技能也得到了进一步的强化。猎喵的辅助倾向新增"空中回避"、"瞬间防御"等动作，为队友提供更加强力的辅助，而同行猫的能力也同样得到强化。

全新的场景"遗群岭"

《怪物猎人 ××》中已公开的全新地图名字叫做"遗群岭"，这是一片有着巨大高低差的岩山，只有依靠特殊的飞行工具才能到达高处，在这人迹罕至之地沉睡着历史悠久的古代遗迹。









在遗群岭之中有着一座高耸入云的高塔，从地形上看与旧地图中的古塔顶有些相似，这里疑似就是本作的两大主题怪之一天彗龙与猎人们的对决之地。



新据点和G级任务

龙识船

“龙识船”是本作追加的全新据点，外观是三艘飞空艇组合在一起的巨大飞行船。怪物生态研究机构“龙历院”集结了整个机构的技术，制造了这艘巨大的具备研究所功能的空中考察船。可以在收到稀少怪物出现情报后第一时间赶往现场。同时“龙识船”上还有着商店，锻造职人等各种设施，为猎人们的生活和狩猎提供各种支持，长期居住也没有问题。这将是猎人们探索未知区域的可靠后盾。







◀龙识船上给猎人们提供各种支援的NPC们。

集会酒场

“集会酒场”是龙识船具备的另一大重要设施，这里是由两位资深猎人所经营的飞行集会酒场，由于有着良好的机动性，可以从世界各地接受各种任务。在《怪物猎人××》中，这里就是作为系列各作加强版的传统——难度超越了上位级别的G级委托的接受场所，在本作的G级任务中猎人们要面对怎样的新怪物和新任务值得期待。



两大全新主题怪物亮相

登场的新怪物可以说是每一部《怪物猎人》新作最引人注目的重头内容。《怪物猎人××》在前作《怪物猎人×》各具特色的四大主题怪斩龙、电龙、巨兽、泡狐龙的基础上，又增加了两大全新主题怪物——“鏖魔”迪亚布罗斯与“银翼凶星”巴鲁法尔克，同时前作四大主题怪在更刺激的G级难度下，想必也会得到全方位的强化。此次《怪物猎人××》中这六大主题怪会有怎样的表现让我们拭目以待。

狂奔MAX





飞龙种“鏖魔”迪亚布罗斯
（ディアブロス）

迪亚布罗斯之中的特殊个体，由于不明原因头部有着异常形状的角。性格暴烈，本能地将猎人们视作敌人，不将之彻底驱逐誓不罢休。因此被冠以“鏖魔”的别名。在其愤怒达到顶点之际，其皮肤下的血管分布会如同激愤的火焰一般在身体上明显地呈现出来。

关于“二名怪”:“二名怪”是《怪物猎人×》推出的全新系统，指的是某些怪物中存在与通常种有着不同的外貌和大幅强化的能力，并持有着一个响当当外号的特异个体，打倒后还能利用其专有素材制作独有装备。在以往作品中被众多猎人视作强敌的迪亚布罗斯（角龙）并未在《怪物猎人×》中出场，而本作迪亚布罗斯不仅回归，其二名特异个体“鏖魔”更是一跃成为了本作两大主题怪之一，更有“二名怪中佼佼者”之称。想必会给那些老猎人们带来不小的麻烦。



“鏖魔”被目击者形容为“狂奔MAX”，其暴烈个性由此也可窥见一斑。除了建模配色变为蓝色之外，头部的双角形状和普通角龙有明显的不同，从公开的情报中已经可以了解到“鏖魔”比起普通角龙追加了一招尾巴砸地同时砸起数块落石的招式，相信实战中还会出现更多让猎人们头痛不已的新招。

银翼的凶星

古龙种 天彗龙 巴鲁法尔克
（バルファルク）

在人类的居住地的超高空之上翱翔的古龙，根据大陆各地观察，其通过从翅膀中喷射出的巨大能量进行高速飞行的姿态宛如散发着红色光辉的彗星一般，因此也被称为“天彗龙”。天彗龙的翅膀不仅用来飞行，还可以作为武器，能够使用丰富多彩的攻击技能和敌人周旋。







猎人们在疑似位于遗群岭中的古塔塔顶遭遇了从空中急坠而下的天彗龙，天彗龙在空中时双翼释放的能量类似于喷气机的红色火光效果，造型非常酷炫。

天彗龙可以依靠双翼之中积蓄的能量对猎人发动多种攻击，如光炮散射，变形后高速冲撞等等，低空高速飞行时因为大量释放能量的缘故全身会变为红色，不知道发售之后是否会被玩家们冠以诸如“红色彗星”之梗（笑）。







人气怪物再临

经典的旧怪物和地图也会回归！

根据已公布情报，冰牙龙，土砂龙等并未在《怪物猎人 ×》中登场的人气怪物也都将在本作中回归。

飞龙种 角龙 迪亚布罗斯
（ディアブロス）

沙漠的暴君

被猎人们所畏惧的，有沙漠暴君之称的飞龙，具有强烈的领地意识，对侵入其领地的生物有着超乎寻常的攻击欲望。由于长期在砂土中潜行的缘故，听觉非常发达，对各种声音十分敏感。其主要食物是沙漠中的仙人掌，别名为“角龙”。

因为 G 级难度下高频率的长时间暴怒以及无延时的钻地攻击，角龙在系列中一直以来都是众多猎人们心中如同噩梦般的存在，然而如此凶暴的怪物竟然是草食类生物，从某种意义上也是一种反差萌吧。



飞龙种 冰牙龙 贝利欧罗斯
（ベリオロス）

身体异常灵活，统治着极寒世界的飞龙，其特征是拥有着巨大的牙齿和锐利的棘。可以灵巧使用生长在翅膀和尾巴上的尖锐的鳞片在冰天雪地中自由驰骋。正因为这种怪物有如此能力，因此想要跟上其行动是非常困难的，别名为“冰牙龙”。

携招牌动作Z字跳和贴墙三角跳回归的冰牙龙在系列中也是颇受欢迎的飞龙种怪物，此次在《怪物猎人××》中回归，而冰牙龙的G级防具因其飒爽飘逸的外形更是在猎人之中有着极高人气，此次冰牙龙的回归对于喜爱这身防具的猎人们来说是个好消息。



冰雪的白骑士



热砂的暴走龙

兽龙种 土砂龙 波尔波罗斯
（ボルボロス）

别名为“土砂龙”，为了躲避炎暑的缘故，平常会躲潜在泥沼中，将全身包裹上泥浆来降温，因此其非常讨厌潜藏的泥沼被外来人打扰，对于入侵者会以猪突猛进之势发动袭击，要注意包裹在其身上的泥浆也是其进行攻击的武器。



在《怪物猎人Tri》中首次出现的土砂龙虽然在系列里一直都是前期就出现的怪物，但是G级难度下不知疲倦的突进和三方向抛泥攻击也让很多猎人手足无措，不知道在本作中又会有怎样程度的强化。

沙漠地图回归

《怪物猎人DOS》中首次出现的沙漠地图也将在本作回归。炎热干涸的大地与冰冷入骨的地底湖，像这样有着巨大反差的地形同时存在于这片沙漠中静待着猎人们的到来，在沙漠中狩猎，冷饮和热饮都是必备品。这片一望无际的沙原也是诸多强大的怪物们展开残酷生存竞争的修罗场。



《怪物猎人×》的存档绝大部分可继承！



本作能够继承《怪物猎人×》存档中绝大部分数据，能够继承的具体内容今后官方会进一步发表，同时拥有《怪物猎人 物语》存档的玩家能够获得模型艾露猫“那比鲁”的装备给自己的随从猫穿。

同时游戏还会推出以“六大主题怪物”和“船上的伙伴”为主题的两种新的3DS主题，获得方式详情会在日后公开。







SaGa SCARLET GRACE

サガ スカーレット グレイス

沙加 猩红恩典	Square Enix	角色扮演
PSV	SaGa SCARLET GRACE	日版
	2016年12月15日 游戏人数：本地1人	对应年龄：未定
	6800日元	

制作人 河津秋敏 × 作曲 伊藤贤治 × 人设 小林智美

相信很多老游戏玩家对于“《沙加》系列”这个名字都会持有一种特殊的好感。在上个世纪，这款由河津秋敏开发、史克威尔发行的JRPG曾经创造过相当长一段时间内的辉煌。与同社的另一款金字招牌“《最终幻想》系列”不同的是，“《沙加》系列”强调的是非线性的故事发展与相对开放的世界探索，多主角多视角的独特设定令剧本更具层次感，玩家在游戏里的自由度也比起一本道要高得多。可惜的是本系列自从2002年推出了《无限 沙加》之后就再无新作，这也让粉丝们倍感遗憾。不过去年TGS期间，SE高调公布了新作《沙加 猩红恩典》，而在刚刚结束的TGS2016上，又确认本作将会在12月15日正式发售。时隔14年之后的全新续作，能否再度带给玩家们熟悉的那份感动呢？

世界观

在381期杂志上，小编们曾经向读者介绍过本作的故事设定。名为“盗火者”的神明因犯下背叛之罪遭到放逐，心怀恨意的他化为彗星重返星球，企图与其他被封印的冥魔们一起将世界毁灭殆尽。而星神为了能与之抗衡，将力量授予了一个男人，这名男子创建了与“盗火者”对抗的帝国，展开了长达千年的战斗。在“盗火者”第七次来袭时，彗星的破碎终于为战争画下了休止符。然而和平并没有到来，在失去了共同的敌人之后，星神们反而开始了权力的争斗。帝国毁灭，世界依旧一片混沌。而“盗火者”也在暗中重新积蓄着力量卷土重来。全新的时代，将会孕育出全新的英雄……



© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA

乌尔皮娜



帝国将军中的翘楚尤拉尼乌斯家的少女，母亲很早就去世了，但父亲和兄长对她很是宠溺，因着从小就在关爱中健康成长，形成了对任何人都率真开朗的性格。尽管有着天真的一面，但作为尤拉尼乌斯家的一份子，同样兼具了贵族的责任感与义务，剑术也不逊于旁人。但她的平静生活最终还是在故乡的战火中被彻底改变了。

莱昂纳多

居住在帝国郊外的农民。原本是个能动手就绝不动口的小混混，数年前却突然痛改前非经营起了祖父的农场。常把“差不多也该长大了”这句话挂在嘴边，祖父过世后也仍独自维持着农场的运营。后来，他拯救了一位晕倒在路边的女子，命运也随之发生了巨大改变。为了寻找传说中的都市“艾·哈努姆”，他卖掉了农场踏上了旅途。



巴尔曼缇



可汗城曾经被恐怖政治支配，军人、政治家、一般市民，无数的人因为各种莫名其妙的理由被送上处刑台，而负责收割他们生命的，就是处刑人巴尔曼缇。后来就连可汗城的统治者西古弗雷也最终被政敌逮捕送到巴尔曼缇处斩首。在处刑前，西古弗雷放言他将会为了世界的正义而复活七次。没过多久，巴尔曼缇就听到了西古弗雷在各地现身的传闻。于是巴尔曼缇扛起了巨斧四处寻找西古弗雷的踪影，只为将他再杀死七次。

塔莉雅

身穿东洋和服的柔美女性，曾经经历过跌宕起伏的人生，现在则在迪尔米那海附近开了一间工房，专心制作陶艺。但是世界衍生出的邪恶令她的作品也遭到歪曲，尽管她可以接受这份歪曲继续创作，但是她更想知道令这份歪曲诞生的源头。因此塔莉雅决定重拾曾经的身分，再度开始冒险。

安托尼乌斯



乌尔皮娜的哥哥，是一位使用双刀作战的年轻武将，拥有非比寻常的战斗力。性格沉着冷静，对于父亲想要复兴帝国的梦想一直不太支持。与另一位将军家的千金缔结了婚约关系。





卡恩



伊丽莎白

莱昂纳多的青梅竹马，从小就和一群小混混们一起生活，性格自由奔放像个小恶魔。对于莱昂纳多突然从良的做法有些失望，但始终无法放下不管他。伊丽莎白其实家境相当不错，但最近总被逼婚让她脾气变得相当暴躁。而莱昂纳多突然决定开始旅行也强烈刺激到了她。于是她一不做二不休选择逃离家庭的掌控，追随上了青梅竹马的道路。



原东帝国亲卫队队长。不过与其说是亲卫队，不如说是绿林好汉的头目，深得皇帝和太皇太后的信任。不过在党派斗争中受了不少夹板气，后来干脆辞去了亲卫队的工作。偶然的契机下见到了不死鸟的身姿，追寻其身影而开始冒险，并结识了塔莉雅。



西古弗雷

西古弗雷本是可汗城的执政者，他的统治手段粗暴严苛，无数生命因为各种或有或无的罪名而断送在斩首台上。但正所谓天道轮回，西古弗雷自己也被人背叛，命丧黄泉。

自由世界系统

本作保持了“《沙加》系列”的标志性特色，四位主角都有自己的故事。玩家的选择将会体验到不同剧情带来的乐趣。无论选择哪个主角，都可以在世界中自由的冒险，但唯有体验了全部角色的故事，才能对整个游戏剧情有个完整的理解。



►对话中存在着众多选择肢，玩家的每一次选择都将会影响到后续剧情的发展。另外可以成为同伴的角色也将多达70余人。



◄图中的“★”为BP点数，由我方全体角色共享。物理攻击和魔法都会消耗BP，每回合结束后BP会自动回满。



▼开始战斗前可以对阵型进行编排，不但会影响到团队的整体数值，也会附加上多种有益效果。

战斗系统



◄武器一共有9种，即便是同一系统的武器，拥有的觉醒技也是各不相同。

“时间线”系统是本作的新要素，进入战斗时玩家将可以在画面下方看到敌人的行动顺序和技能。按照从左往右的顺序敌我双方依次行动，如果能够使用加快行动的技能或是以放缓行动为代价换取强力输出的技能将会改变这一顺序，因此战斗中玩家应针对敌人的攻击行动适当调整自己的战术。特定条件下还可以发动强力的连续攻击技。

文 哪尼　美编 Juxi

日本一于2013年在PS3推出了一原创A·RPG《魔女与百骑兵》，虽然整个游戏的画面表现看起来惨不忍睹，但出色的人物塑造、出人意料的剧情展开以及颇具创造性的战斗系统，成功掩盖了技术力上的不足，也成为了日本一各种“小众游戏”中颇有人气和潜力的一款作品。游戏在2016年高清化移植至PS4平台时，也公开了续作的情报，目前新作暂定于2017年冬季推出，主题依然围绕着“魔女”展开，但将会是一个全新的篇章。

魔女と百騎兵2
マジョトヒャッキヘイ2

PS4	魔女与百骑兵2	日本一	动作角色扮演
	魔女と百騎兵2		日版
	2017年冬	本地1人	对应年龄：未定
	售价未定		

围绕亲情与阵营、魔女与疾病的新篇章

魔女病——
据说是只有少女才会染上的不治之症。
患上魔女病之人，额头上会出现寄宿着强大力量的眼睛，
在那只眼睛完全睁开之时，
少女便会丧失自我，成为被欲望驱使而不断进行破坏的“魔女”。
在因魔女病肆虐而荒废的世界“凯瓦拉”，
人们不得不在生活中时刻提防着魔女们。
居住在边境村庄中的少女“阿玛莉耶”因为魔女而失去了双亲，
和唯一的亲人——妹妹“米露姆”相依为命……



直到某一天，米露姆突然消失不见，
阿玛莉耶拼了命地四处寻找，但无论何处都见不到妹妹的身影。
就当所有人都准备放弃的时候，浑身沾满泥浆的米露姆回到了村庄。
她的手里紧握着“玛娜之花”——这是要送给姐姐的礼物，
但她的额头上，却出现了曾经让自己双亲因此而丧命的“魔女之瞳”。
围绕着“亲情”与“阵营”、“魔女”与“疾病”的篇章因此而展开，这将会是一段诡异而又富有魅力的全新故事。





关键词01 魔女病

10岁以下儿童才会感染的病症，发病原因、治疗方法等均不明了。魔女病患者的额头会出现“第三只眼”，完全睁开时便会觉醒成为魔女。魔女化后的人类，会完全失去自我，



关键词02 凯瓦拉

因魔女病肆虐而荒废的世界，也是本作故事发生的舞台。在魔女讨伐组织“WR(白骑士)”的维护下，勉强保持着和平的状态。人们虽然得到了一定程度的庇护，但仍然过着十分艰苦的生活。



魔女与她的关系者们

切露卡

CV：潘惠美



“我名为丘露卡。是全知全能，降服一切，拥有无限自由之人。”

米露姆觉醒后成为魔女的姿态。以无限自由为主张，旁若无人并肆意妄为。虽然拥有强大的力量，但由于觉醒并不完全的原因，时常会突然变回米露姆的模样。

米露姆

CV：潘惠美



“米露姆相信姐姐，会和魔女病战斗到底！”

患上魔女病的少女。为了治疗而接受手术却不幸失败，也因此觉醒成为魔女。非常担心为了自己的病症而逞强的姐姐。

阿玛莉耶

CV：三泽纱千香



“就算要恩将仇报也无所谓，我绝对要保护米露姆！”

米露姆的姐姐，隶属于讨伐魔女的组织——“WR（白骑士）”。失去了双亲的她，将妹妹米露姆视为最重要的事物，为了要保护变成魔女的米露姆，她决定欺骗组织。



百骑兵

CV：水原薰

玩家在游戏中扮演的魔法生物。似乎听得懂人类的语言，但自己并没办法说话，只能用简单的肯定、否定进行沟通。

虽然个头看上去不大，但它可是在传说故事当中登场的魔神。甚至流传着以百骑兵为主题的故事书，对于孩子们而言是非常熟悉的英雄。

弗尼姆金

CV：津田健次郎



“没错，我是管家。很好笑是吧？一个任性的光棍乌鸦，怎么就变成了人妖一般的管家酱。”

原本是米露姆饲养的乌鸦，被觉醒后的丘露卡变成使魔。讲话方式充满了人妖风格，在据点当中担当管家一职，负责所有的家务及琐事。令人意外的是他竟然还有孩子，在乌巢一般的“围脖”里面养着好几只小乌鸦。

关键词03 白骑士（WR）

提倡根绝“魔女病”和“魔女”的医疗机构，除了进行治疗和研究外，同时拥有特殊的讨伐部队，利用经过炼金术强化的骑士来对抗魔女，号称“保护人类的绝对正义组织”，也因此受到了大多数民众的支持。白骑士在凯瓦拉的各个地区都设立了支部，维护着普通人民的日常生活。


■白骑士总部

白骑士与白衣女神



"我们WR和白衣女神，无论何时都是照亮他人的光明。"

WR（白骑士）最高领导者。他也是一位天才炼金术师，白衣女神使用的武器和装备全部由他一手打造。具有温柔的魅力和领袖气质的他，对于凯瓦拉的人民来说，是如同救世主一般的存在。

提欧德尔

CV：杉山纪彰



"思考之前就先行动！军人在面对敌人时无需思考！"

苏菲

CV：大地叶

率领魔女讨伐部队的白衣女神，虽然身材娇小，但她的战斗力在所有白骑士中首屈一指，严以律人更严以律己，对自己肩负重任的职务充满了强烈的使命感。

白衣女神之一，因为充满慈爱与奉献精神，许多白骑士的职员都尊崇其为圣母。加布莉叶蕾同时也深获民众信任，堪称白衣女神的象征。



"只要能够消除人们忧虑之源，哪怕以生命为代价，我也要挥下手中的铁锤。"

加布莉叶蕾

CV：渕上舞



"如果有任何企图让统帅感到困扰，那我可就要惩罚你咯。"

莉莎

CV：相坂优歌

率领白骑士医疗班的白衣女神，仅凭触诊就可以看透病人一切症状，主要负责治疗患上魔女病的少女。莉莎极度崇拜总帅，对于自己的职务也是忠心尽责。

关键词04 白衣女神

在白骑士的治疗下成功克服魔女病的少女们，也因此拥有了足以匹敌魔女们的强大力量，是白骑士所领导的最强战斗力。她们能够熟练操作由炼金术所创造的特殊武器，保护人类不受魔女和魔物们的伤害，在一般民众的心中如同英雄般伟大。



关键词05 第三只眼摘除手术

为了防止患上魔女病的少女觉醒成为魔女，于是在额头上的第三只眼睁开之前，便通过特殊的手术将其摘除。由于手术难度高且需要高超的技术，因此是只有白骑士才能进行的外科手术。



动作要素大幅强化！

在前作中，游戏通过多种武器的快速切换和丰富的战术系统等，带来了爽快且不失策略性的战斗体验。本作则会在原有经典系统的基础上进行强化，动作要素将会大幅进化！



五种武器，三种属性

和前作一样，百骑兵可以装备刀剑、钝槌、蚀台、古塔、枪镰这五个不同种类的武器，每种武器都有各自的特点，不仅动作、范围和速度大不相同，还分为斩击、打击和魔击，这三种不同的属性。针对敌人弱点属性用相应的武器发动攻击，便可以造成更大的伤害。

玩家可以同时装备五把武器，通过调整种类和顺序的搭配，打造出自己原创的攻击模式和连段招式。



▶斩击类武器，能力均衡且容易上手，可以灵活运用于不同的场合。

▶法杖类武器，可以发射"魔击"属性的攻击，虽然也可以用于近战，但在远距离攻击时能够发挥出更好的效果。

▲重型"打击"属性武器，攻击距离小且速度慢，但容易使敌人形成硬直，且拥有较高的暴击率。



战斗风格

通过更换不同的铠甲可以改变百骑兵的战斗风格——攻击力、防御力、擅长使用的武器和技能都具备不同的倾向。玩家可以提前装备好三种不用的铠甲，那么在战斗中便可以灵活切换不同的风格来应对各种情况。

每套铠甲都可以设定独立的武器搭配，按照风格的倾向选择武器组合，才能让铠甲的特点尽可能最大化。



初始铠甲，各方面能力平衡，借助灵活的攻击风格打倒敌人。



强化防御力，擅长使用钝槌的铠甲，拥有丰富的打击属性招式。

幻影回避

类似于"魔女时间"的回避系统，看准敌人招式攻击的瞬间进行跳跃回避，便可以触发"幻影回避"。此时范围内除自己以外的时间流动变慢，且会进入无敌状态，正是收割敌人的大好时机。根据前作的经验来看，想要触发"幻影回避"的时机依然会比较严格，需要多加练习才能灵活掌握，熟练后甚至可以刻意去主动触发，让战斗变得更加轻松。



新系统——技能

本作中引入了名为“技能”的新系统，与前文中提到的战斗风格相关——不同风格的铠甲拥有各自的固有技能，并分为“主动”和“被动”两个大类。玩家可以使用升级时获得的“技能点数”来习得或强化这些技能，并根据自己喜欢的风格倾向有选择性地进行成长，让战斗更具独创性。

每种风格中玩家可以同时设定四种主动技能，对应四个不同的按键组合，在探索和战斗时即可方便使用。





旋转斩 “超凡骑士”专属技能，在自己周围施放出带有击退效果的斩击。



势不可挡 “能量要塞”专属技能，朝正前方突进，对触碰到的敌人造成打击属性伤害。

新系统——手术时间



类似于前作中的“捕食”，但更具实用性。在普通攻击的第五下命中时，可以继续使用衍生攻击，此时将敌人打倒的话便能发动“手术时间”，不仅可以形成追加伤害，同时也能回复作为活动能量的“GIGA 卡路里”和发动技能的 AP 点数。



和前作一样，百骑兵在地图中探索时会不断消耗“GIGA 卡路里”，一旦归零后便会陷入“衰弱”的危险状态，攻击和防御力均大幅降低。因此若是想要进行长时间的探索，便必须积极地使用“手术时间”。

新系统——随机地图

本作中的大部分地图都是系统随机自动生成的，因此每次进入后地形都会产生一定的变化，怪物和宝箱配置也会随之重置，即便是重复探索也会有十足的新鲜感。





随着动画版《弹丸论破3》的完结，围绕着希望峰学园展开的“《枪弹辩驳》系列”故事也正式告一段落。不过这也意味着系列的新开始即将到来。在新作公布之初，总编剧小高和刚就表示会采用另一个世界观，而目前看来，除了依然会在新学期中登场的黑白熊之外，《新枪弹辩驳V3》的各种设定都与“一代目”有所区别，所以就算是新玩家也不用怕前作留下的坑太多而看不懂剧情了。

文 初心者　美编 Juxi

新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	Spike Chunsoft	文字冒险
多机种	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	日文版
2017年1月12日	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4：7400日元，PSV：6400日元		

新舞台：才囚学园

本作的舞台名为“才囚学园”，与系列初代类似，也是一个被严密封闭的校园。这个学校的“校长”依然是系列中的人气反派黑白熊。而这一次的校规也依旧严厉。凡是违反了校规的学生，都会被高机动人型杀人兵器“恶心的猴子”处理掉。五台颜色各异的兵器，由五只黑白熊分别驾驶。



才囚学园 校长
黑白熊
CV：TARAKO



自称黑白熊的孩子
黑白熊众
CV：山寺宏一



▲虽然学生们素未谋面，但校园里却为学生们专设了研究室。此处便是“超高校级的钢琴家的研究教室”，主人公看到的话大概会有些毛骨悚然……



■高机动人型杀人兵器“恶心的猴子”。

~才囚学园校规~

1.在才囚学园的同居生活没有期限。
2.在校园内发生杀人事件时，举行全员参加的学级裁判。
3.在学级裁判中正确指出犯人的话，只有杀了人的犯人会被惩罚。
4.在学级裁判中未能正确指出犯人的话，除了犯人之外的无辜学生全员接受惩罚。
5.犯人胜出即可从才囚学园毕业，出去外面的世界。
6.无辜的人持续胜出，直到最后剩下2人时即可结束自相残杀。
7.从晚上10点到早上8点的“夜晚时间”，封锁食堂和体育馆。
8.严禁暴力对待才囚学园的校长黑白熊。
9.黑白熊不会参与杀人。
10.黑白平板是贵重物品，请勿损坏。
11.当超过3名学生发现尸体时，将会广播“发现尸体的通知”。
12.可以自由调查才囚学园。不对行动进行限制。
13.违反校规的学生，将被“恶心的猴子”处分。
14.除以上各项之外，校长有权酌情增加校规。

▼“跟其他超高校级的学生碰面还是第一次。”显然在这里的背景设定也跟以往不一样了。



©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS　前线狙击　新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期

拥有超高校级才能的学生们

在《新枪弹辩驳 V3》的世界观中，为了培育天才，政府在全国实施了一种名为“资优制度”的特殊奖励制度。对于有前途的学生，政府会赋予其奖励金、选举权和被选举权等特殊的权利。由这种资优制度选出来的学生，就是本作所谓的“超高校级”人才。然而这些平时基本不会碰面的超高校级的学生，却有 16 人齐聚在了才囚学园。

系列正统作品中的首位女主人公。性格积极开朗而且稳重，是经常会替大家收拾残局的那类人。她有着坚强的意志力和行动力，所以也扮演着引领众人的角色。



超高校级的钢琴家
赤松 枫
CV：神田沙也加



超高校级的魔术师
梦野 秘密子
CV：田中あいみ



超高校级的COSPLAYER
白银
CV：小松未可子



超高校级的合气道家
茶柱 转子
CV：德井青空



超高校级的民俗学者
真宫寺 是清
CV：铃村健一



超高校级的？？？
天海 兰太郎
CV：绿川光



超高校级的总统
王马 小吉
CV：下野纮



超高校级的宇航员
百田 解斗
CV：木村良平



超高校级的侦探
最原 终一
CV：林原めぐみ



超高校级的昆虫博士
狱原 权太
CV：武内骏辅

超高校级的机器人
奇博（音译）
CV：柿原彻也



超高校级的网球选手
星 龙马
CV：大冢明夫



超高校级的保育士
春川 魔姬
CV：坂本真绫



超高校级的女仆
东条 斩美
CV：井上喜久子



超高校级的美术部
夜长 安吉
CV：铃木みのり



超高校级的发明家
入间 美兔
CV：石田晴香

谎言

“谎言”是本作的主题之一，同时也是学级裁判新增的要素。在无间断议论时，只要长按发射言弹的按键，就可以将言弹变成“谎言弹”，比如原本是肯定语气的句子会变成否定的意思，从而针对并不矛盾的观点作出伪证。要正面论破，还是设下陷阱，全凭玩家自行选择。





◀作伪证的代价，是在切换成谎言弹的过程中逐渐消耗“发言力”（生命值）。

高速推理正统进化！

本作采用了系列正统的文字冒险玩法，同样是由日常部分、搜查部分和学级裁判三个环节构成，故事的各个章节以杀人事件串连起来。其中学级裁判既沿袭了系列的基本要素，也加入了一些全新的辩论手段，让推理的过程变得更加复杂和有趣。

学级裁判

利用收集到的证据，通过一连串的辩论，指出案件的真凶。超高校级的天才们会以各自的角度发表观点，进行讨论，当中也会有人为了自己的目的而给出错误的信息或者妖言惑众。玩家要指出这些发言中的矛盾之处，使用搜查环节里面获得的“言弹”（即一些台词）将其击破，推动审判的进行，最终找出真正的犯人。



无间断议论

在审判的时候，学生们会依次发言，玩家可以看到他们不停地进行讨论。其中出现黄色字体的词组就是发言中的弱点，找出真正存在矛盾的弱点并以言弹将其击破。而蓝色的字体则是可以表示同意的观点，有时候也要借此推动议论进展。另外，主人公也可以使用精神集中等技能减缓发言的速度，为自己的辩论争取更多的时间。





恐慌议论

当有人产生了重大嫌疑，讨论变得越来越激烈的时候，可能就会有多个人同时争着发表意见。玩家在这个阶段同样是要找出对话中的矛盾点，但文字和声音都混乱地交错着，对反应能力要求更高了。





▲◀借助“超高校级的钢琴家”的听觉能力，主人公可以在恐慌议论中辨别每个人的发言。

(非)日常篇

日常部分描写了校园内的学生生活。在自由活动时间里面，玩家可以邀请同学一起行动，和他们进行交流。学生们也将在此时计划如何逃出校园，而黑白熊则是为了催促自相残杀而向学生们提出“杀人动机”。



非日常篇

在发现杀人事件之后，进入搜查部分。为了掌握有力的证据，玩家要仔细搜索杀人现场乃至整个校园的每个可疑的角落，同时要从其他人的口中打听线索。



反论对决·真打

虽说是主人公，但是其他人也会对她的推理进行反驳，这时候就进入了反论对决的环节。不同于先前使用言弹，在这里要用“言刃”将反论中存在矛盾的句子准确地斩开，从而驳倒对方。本作的反论环节进化为“真打”，反驳的演出效果也更加爽快。





随着“《如龙》系列”作品的不断推出，历代角色在新作里登场已经成为一个惯例，本次将为各位介绍的角色便是将会在桐生一马最后的故事里登场的历代作角色们。本作的成长系统也十分独特，而且还有全新的小游戏在本作里登场，里面包括桐生与春人的互动甚至是猫咖啡厅等本作独有的要素。

文 秋沙雨　美编 Juxi

如龙6 生命诗篇		SEGA	动作冒险
PS4	龙が如く6 命の詩。		日版
	2016年12月8日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为8190日元		

秋山骏

声优：山寺宏一

在神室町经营民间信贷“天空金融”的男人。由于就算是被其他金融公司拒绝的客人也照借不误，因此也有“室町的避风港”这一别称。不过，在借客人钱时，将会视情况提出特别条件，测试其觉悟以作为放款审核的步骤。和桐生之间乃是透过冴岛的妹妹靖子相识。在2012年那场卷入日本五大都的极道组织大规模纷争中，选择与桐生和遥并肩作战。





堂岛大吾

声优：德重聪

东城会第六代会长，成员人数多达3万人的东日本最大极道组织“东城会”的现任龙头。自幼少时起便与桐生相识，两人之间有著超越组织立场的兄弟之情。在因近江联盟的继承人问题而爆发的五大都纷争中，为了避免东西方极道组织爆发全面冲突而不断奔走。



伊达真

声优：山路和弘

因为以东城会的“凭空消失的100亿”为首的多起事件而与桐生之间结下奇妙的不解之缘并且一路合作至今的警视厅刑警。虽然备受後进警官尊敬，但也曾暂时辞去警界职务，以记者身分追查事件。之後即使复职重回警界，和桐生间的信任关系也没有丝毫改变，在各式各样的场合提供桐生协助。



真岛吾郎

声优：宇垣秀成

人称“岛野的狂犬”，是备受畏惧的超好斗派极道。担任在东城会中拥有最大势力的直系组织“真岛组”的组长，却在数年前主动辞去若头辅佐的职务。其后，他改任舍弟头，扮演著支持东城会第六代会长堂岛大吾的角色。和桐生有着数十年的交情，两人是进行过数次死斗的长年宿敌，至今曾经对立也曾并肩作战。



冴岛大河

声优：小山力也

曾身负“背负著18条极道性命”的污名并在狱中度过25年岁月的传说中的极道。在《如龙3》的故事结束之後为了以直系组织冴岛组组长的身分重回东城会，而选择入狱服刑以洗刷自身罪孽，却在2012年为了追查曾缔结兄弟之盟的真岛讣闻的真相而二度逃狱。在逃狱期间，于日本五大都爆发的大规模纷争中遇见桐生，和他并肩作战。之後成为支持东城会第六代会长堂岛大吾的一大支柱。

新的运动——业余棒球





因为某些原因，桐生担任起了尾道仁涯町的业余棒球队伍“濑户内战士”的队长。这是一支由没有干劲的队员们所组成的弱小队伍，但是桐生将会作为队长来锻炼他们，并且称霸尾道。

比赛流程是自动进行的，不过在出现机会的局面里玩家将会操作选手进行击球，击球的结果会影响到之后的比赛里选手的能力。如果击球成功的话选手的能力就会暂时提升，不过没有击球成功的话也不会对角色的能力造成负面影响。

在“业余棒球”里还会有各种各样在现实里棒球比赛中出现过的变化球登场，例如很多职业选手作为决胜球来使用的“指叉球”、在美国流行的“下沉快速球”等等，甚至还有选手能够使用让球从坏球带进入好球带时进行变化的“闯前门”或“走后门”。

玩家可以在城市里招募选手，然后不断地通过“特训”和比赛来积累经验，让他们成为可以媲美职业选手的棒球选手。





通过饮食来进行角色成长



在系列各作品里主要作为恢复手段来使用的饮食系统，在本作里也将成为重要的成长系统。

在餐饮店里的所有菜品都设有对应的经验值（分为筋肉、俊敏、根性、技巧、魅力五种类型）以及胃袋槽增加量。越是进食高价、豪华的食物，所获得的经验值也就越多，而相应的，胃袋槽就涨得越快。一旦胃袋槽涨满，继续进食就无法继续获得经验值，所以进食时要时刻注意胃袋槽的增长量。通过移动和战斗可以渐渐减少胃袋槽，同时还有道具能够强行减少胃袋槽。



饮食系统还有着连击奖励的设定。选择各个餐饮店里固定组合的菜单之后就能够获得额外的经验值奖励，不过这一组合需要玩家去自行摸索。在本作里，神室町和尾道仁涯町两个地区将会有 11 家餐饮店登场，在这些店铺里慢慢摸索经验奖励是一个不错的打发时间方法。

本作的角色成长比至今为止的作品都更加自由，除了一部分有特殊解锁条件的能力之外，玩家可以依照自己的想法来决定技能或参数的成长顺序，来按照自己的侧重点进行桐生的战斗参数培养。例如通过不断打倒敌人可以选择提升攻击力，想要保证安全的话可以选择提升体力或者防御力，想要获得更多的技能的话可以选择学习战斗技能或者热血动作等等。上文也提到了，本作的经验值分为筋肉、俊敏、根性、技巧、魅力五种类型，根据游玩内容的不同所获得的经验值也不一样。



安抚春人

桐生和遥的孩子春人一起追寻着真相，然而在探险的过程中，春人会不分场合地哭闹起来，这时候玩家就要操作桐生来想办法安抚春人，让他停止哭闹。

通过控制摇杆来上下、左右摇摆春人或者抚摸来让他的心情好转，但是有时候一些举动会造成反效果。





龙南神社与千光寺

位于尾道仁涯町的龙南神社与千光寺是当地的两个知名景点，而这两个景点里的设施将会在游戏里为玩家提供意想不到的帮助。





在龙南神社境内有并排的 5 个地藏石像，它们分别对应着桐生的五种经验值，玩家可以将手中的道具作为贡品献给地藏，根据贡品的不同，地藏将会给予玩家在一定次数内对应经验值获得量提升的效果。

收集猫咪

在神室町里有一家咖啡厅，是专门聚集了野猫的猫咖啡“喵喵茶房（にゃんにゃん茶房）”。由于猫咪都从店里逃了出来而导致店铺经营陷入困境，玩家的目标就是拯救这家猫咖啡厅，使其成为神室町第一的治愈圣地。



在神室町和尾道仁涯町的各个角落里都有着野猫，它们有时候藏在管道里或者自动贩卖机顶部等不显眼的地方，所以在寻找时要多多留意。

在找到猫咪之后玩家可以通过给它们喂食饲料来和它们拉近关系，在关系达到最亲密的时候就能够邀请它们到猫咖啡里。猫咪们对饲料的喜好都不一样，根据猫咪的不同来给予饲料就能够有效率地和它们拉近关系。



受邀前往猫咖啡的猫咪们就会移居到猫咖啡里，玩家能在猫咖啡里与猫咪们一起拍照或者和它们一起玩，除此之外还能够给它们饲料。当店内的猫咪变得开心时，店长还会给玩家一些东西来表示感谢。



直接潜水捕鱼

造访尾道仁涯町的桐生因为某件事而结识了当地的渔民，由于渔民受伤而无法捕鱼，桐生便代替他潜入海中进行“直接潜水捕鱼（素潜り漁）”。



潜水捕鱼需要使用水中枪支来进行捕猎。在一开始能更实用的水中枪支只有 1 种，不过随着不断通关各个关卡，玩家就有机会获得有着各种各样性能的新枪支，除此之外在“直接潜水捕鱼”以外的地方说不定也能够获得新的枪支。



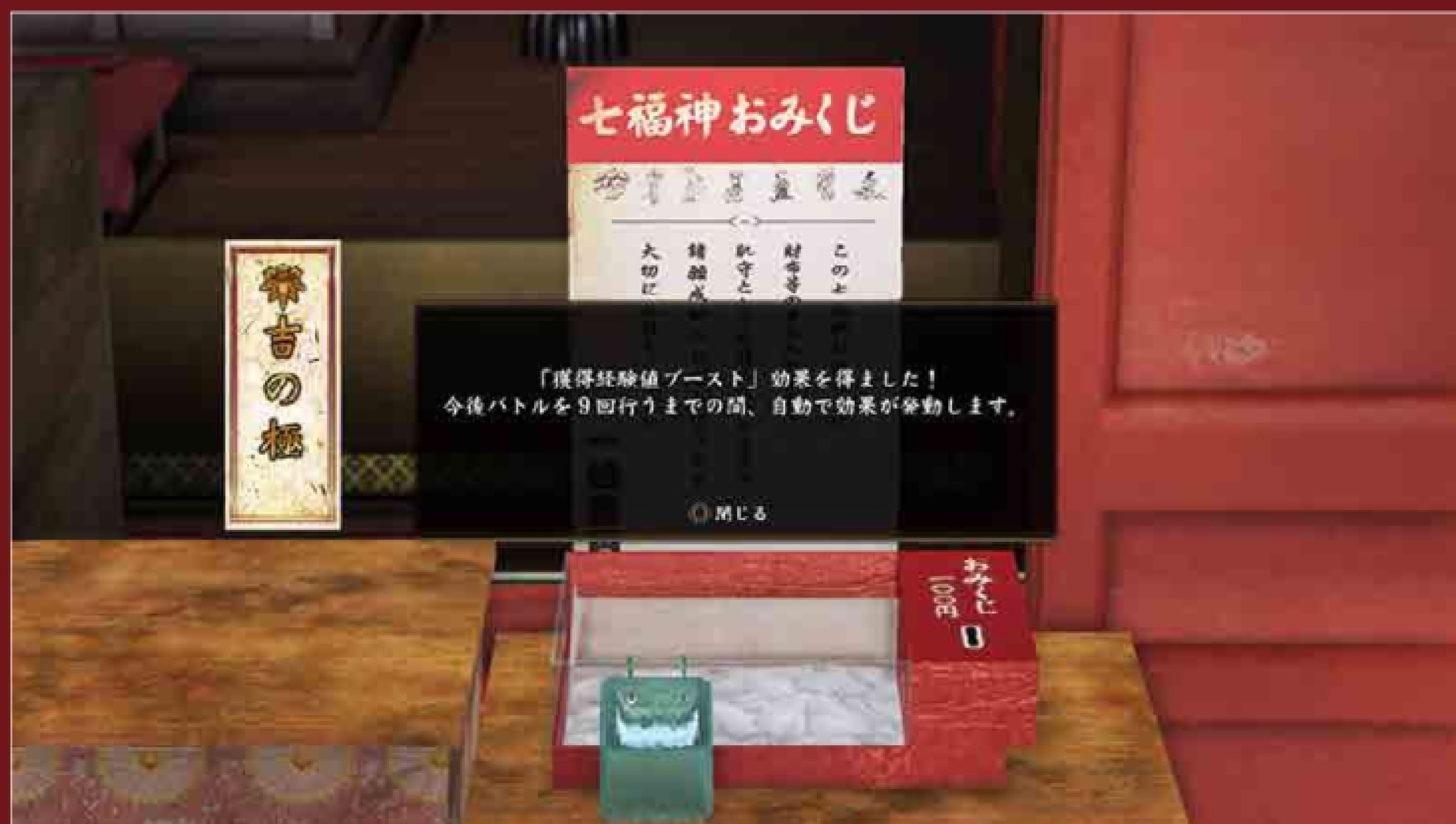


在海中也有着能够威胁到桐生的强大鱼种，一旦被它们攻击，桐生就会受到伤害，同时桐生肺里的空气也会减少。使用水中枪支能够击退这些强敌。

根据捕获量可以获得不同的报酬，同时桐生也能够成长，能够进行更长时间的潜水。



在千光寺里玩家可以进行抽签，根据签文的不同能够获得各种各样的效果，在这当中还有这极其稀有的签文存在。





玩家可以划动 PS4 手柄触碰板来把钱投入千光寺的投钱箱里，要是能够刚好把钱投入投钱箱内的话就能够积攒画面左上角的利益槽，积满之后就能够通过抽选来让桐生获得能力提升、经验值获得量提升等效果。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

截稿前编辑部已经拿到PS4 Pro，提前进入了4K时代。有些玩家可能会问，我家没有4K电视，那还有必要购买PS4 Pro吗？答案依然是有必要。因为不少游戏在PS4 Pro上可以用60帧流畅游玩，光是这一点就足够了。当然如果你已经有一台PS4，而且近期手头很紧，那确实可以先等一下，多买几个刚出的大作要好得多。

价格行情 ——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

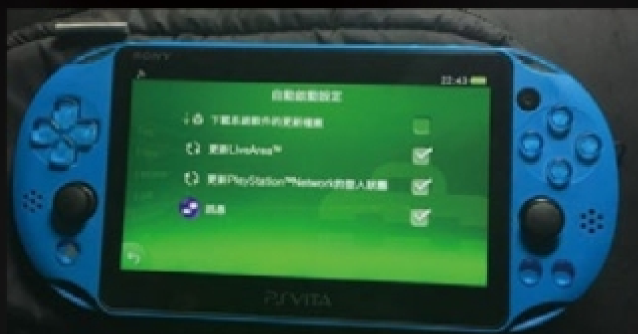
	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1720元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1760元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

由于PSV破解引发的市场关注，本周PSV的市场价格开始整体走高，很多商家基本只出售存储卡套餐，搭配16GB原装记忆卡的港版破解主机已经卖到了1720元上下，整个市场的变化之快让人始料未及。如果看



▲专注于破解的玩家在开启Wi-Fi的情况下，请务必关闭自动系统更新功能。

了上期的市场风向标，就出门下单购买了主机，那必须要恭喜你，这算赚到了。当然，现在很多玩家依然反对PSV破解的事情，并对市场表示寒心，但终究个人习惯的改变非一日之事，大家还是给予谅解，毕竟市场还是要以大部分玩家的导向为出发点的。现在3.61不可破解的主机，港版售价在1150元左右，支持正版的玩家可以选择购买非破解主机。另外最近在市场上还出现了搭配硬盘卖的PSV主机，包括500G硬盘套餐和1TB硬盘套餐，这让很多人都摸不到头脑，PSV难道还能外接硬盘打游戏？其实不然，商家的这类硬盘套餐是提前将100～200个已经破解的PSV游戏拷贝到硬盘里，然后对PSV主机进行匹配，并在硬盘内自带QCMA安装程序，这样玩家拿到手后，把移动硬盘接到电脑上，安装QCMA程序就可以按照商家提供的操作步骤拷贝游戏了。而出现这种方式和PSV破解难度也有一定关系，PSV刷写HENkaku自制系统基本上只是分分钟的事，但是很多玩家最后倒在了拷贝游戏上，折腾一两天都拷不进去游戏，甚至采用一次只玩一个游戏的原始方法，商家看到这样的市场商机，也就顺理成章地推出了一键邮件离线刷机和快速简单的拷贝游戏方式。当然搭配硬盘套餐的PSV售价也不菲，16G记忆卡+1TB硬盘的套餐港版售价在2200元左右，美版的报价则在2100元的区间。如果和单一只搭配16GB记忆卡的套餐相比，价格上确实比较合适，玩家的选择也就仁者见仁智者见智了。

另外，对于破解玩家，需要注意在拿到主机后，进入设定，在自动启动设定里，把下载系统软件的更新档案关掉，这样防止主机在连接Wi-Fi的情况下自动下载更新系统，如果已经下载到主机里，需要点击右上角气泡，在更新右边详情里选择删除，把自动更新的安装包删掉，或者是直接初始化机器重新破解，但如果买的是硬盘套餐，可能初始化后会无法连接硬盘，这点需要注意一下。切记，在已经下载自动更新安装包，没删除的情况下不要重启主机，否则PSV在开机后就会自动安装3.61系统，到时候主机无法破解，就回天乏术了。目前，Yifan Lu已经放出了HENKaku自制系统的源代码，未来HENKaku系统也很可能会出现自行定制系统补丁，比如金手指功能等，所以如果你是专心于破解的玩家，请继续等待PSV后续的发展，不要随意升级自己的主机。

主机及主要周边参考价格

产品	价格	产品	价格
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡）	1150元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1720元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、32GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1900元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡+1TB硬盘套餐，HENkaku自制系统）	2200元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1400元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1440元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

本月任天堂的看家大作《精灵宝可梦 太阳/月亮》即将发售，不出意料3DS的市场行情也整体上调，不过并没有PSV的幅度如此之大，所以玩家现在出手也不算亏。在截稿前有消息表示《精灵宝可梦 太阳/月亮》已经偷跑，甚至还流出了ROM。对于任天堂的这次中文化，我们还是建议玩家购买正版游戏，不要去助长盗版的气焰。

最近也有玩家提出这样的疑问：现在去购买N3DS LL，商家说他们的机器都是软降9.1破解的，这样主机和原生9.1是否有差别，有没有不稳定的质量问题。关于这点，我们先要道歉，可能是由于风向标近几个月断断续续刊登的关系，不少玩家没能随时关注市场行情。其实除了最早发售的蓝色N3DS LL是9.1版本的，后面发售的其他颜色主机，基本都是9.4系统出厂的，所以N3DS LL其实从破解的那天开始，就全属于软降主机，目前10.7系统以下都是可以软降的，而且经过这一年的市场验证，稳定性上应该没有问题的，所以还请放心。另外，近来任天堂把主机的系统更新到了11.2.0-35，经过测试无论是GateWay 3DS还是A9LH都可以正常升级的，准备玩正版精灵宝可梦的玩家可放心更新到最新的虚拟系统。



▲限量发售的FC mini在日本就被抢购一空，偷跑到国内价格已经翻了一倍还多。

近期已经快被遗忘的2DS，又出了新版的超级马里奥同捆特别套装，售价在11980日元，内含2DS主机，电源线和存有《新超级马里奥兄弟2》下载版的4GB容量的SDHC卡，不过想必国内市场不大，有需要的玩家可以到店面去直接询问。最后，很多玩家关注的FC mini在国内已经到货，目前的售价在850元左右，比官方定价翻了一倍还多，不过商家的渠道价格并不便宜，所以只能说这个价格不贵，未来还有继续上涨的潜力，毕竟考虑到现在一台全新的FC纪念版GBM售价都在1600元上下，这个限量发售的FC mini还是很有投资价值的，骨灰级玩家可考虑收藏纪念。

主机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
N3DS主机（日版，原生11.0，不可破解）	1080元	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，64GB存储卡）	1480元
N3DS LL主机（日版，原生11.0，不可破解）	1200元	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	300元
N3DS主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1280元	SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
N3DS主机（日版，A9LH引导，64GB存储卡）	1350元	SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1400元		

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 Slim（1TGB，港版）	2500元
总计		2500元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

临近PS4 Pro发售，很多关于PS4 Pro和PS4 Slim搭配PS VR的对比测评也不断放出，从目前的情报来看，两者的差距简直可以用天差地别来形容，PS4 Pro画面明亮，贴图效果出色，PS4 Slim整体发暗，几乎看不清远处的物体，很多玩家惊呼差别如此之大，所以也在等待PS4 Pro的尽快上市。从目前市场情况来看，首批到货的PS4 Pro只有美版1TB主机，预售价在3600元，而日版的PS4 Pro恐怕还要等到真正上市后国内才会有货源，期待降到合理价格空间的玩家还是继续等待一段时间吧。至于PS4 Slim，港版主机的价格本周也有波动，对比上周500GB上涨了100元左右，1TB的差不多上涨了80元，考虑到行货即将大范围铺货，玩家可以继续再观望几天。不过近期也有很多使用行货主机的玩家表示，自从PS4升级到4.05后，使用备份港版系统的机器便无法登陆PSN了，是不是索尼未来对于这种方式会进行封锁。其实从索尼官方的态度来看，如果要封锁国行刷写备份港版系统，肯定很久之前就会执行了，这次的事件是由于4.05系统需要对帐号进行安全验证的关系。由于备份系统不能使用两步验证功能，所以才造成了玩家不能登陆PSN。现在解决的办法是使用非国行PS4主机上登陆一次你的港服PSN账号，就可以返回自己的PS4正常使用了，相信已经遇到这个问题的玩家基本上都已经解决，所以未来一段时间应该也不会再受到此问题的困扰了，至于封锁备份系统的消息，玩家还是不用担心了。



►前段时间国行出现了备份港版系统无法登陆PSN的问题，这和索尼最新的安全机制有关，并不表示索尼要封锁备份系统登陆PSN。

索尼家用机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
PS4 Slim（500GB，港版）	2280元	PS VR（美版，同捆摄像头+体感手柄）	4880元
PS4 Slim（1TGB，港版）	2500元	2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
PS VR（国行）	4780元	2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS VR（国行，同捆摄像头）	5080元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS VR（国行，同捆摄像头+体感手柄）	5680元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS VR（美版）	4080元	高仿索尼HDMI线	45元
PS VR（美版，同捆摄像头）	4480元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One S（美版，500G，白色，无Kinect）	2080元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2080元
近期推荐购入指数		7

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

临近年底，Xbox One S的价格也在国内有了上涨，目前市场上现售的Xbox One S，500GB主机的售价在2080元左右，1TB主机则要达到2550元，而相比之下，老款的Xbox One售价直线走低，目前日版500G报价甚至只有1350元左右，欧版500GB主机的售价也在1400元左右，价格十分便宜。很多玩家就犹豫是该选择新款的Xbox One S还是老款的Xbox One，就目前来说，两者除了画面支持的差别，其他体验并没有差距，这就像是上期提到PS4 Slim和PS4 Pro的选择一样，如果家里没有4K电视，近期也没有打算换4K电视的需求，同时电视不支持HDR功能，从性价比的角度考虑，选择Xbox One就足够用了。当然如果有打算对电视升级的打算，那为了更好的体验，Xbox One S肯定是第一选择，毕竟在HDR技术的加持下，出色的光影效果能带来更身临其境的感受。另外，目前备受玩家关注的Xbox One S 2TB同捆《战争机器4》的限量版主机国内已经到货，市场报价3680元左右，《战争机器》系列的铁杆玩家可以考虑出手收藏了。



►Xbox One S普通版官方只发售了白色，如果想要其他颜色的Xbox One S，同捆《BF1》的1TB限量主机为军绿色，国内售价在2880元左右。

微软家用机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
Xbox One S（美版，500GB，白色，无Kinect）	2050元	Xbox One 精英版手柄（港版）	820元
Xbox One S（美版，1TB，白色，无Kinect）	2550元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One S（美版，1TB，军绿色，同捆《BF1》）	2880元	原装HDMI线	280元
Xbox One S（美版，2TB，红色，同捆《战争机器4》）	3680元	组装HDMI线	50元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元		

市场报价信息更新截至2016年11月9日，各地行情不一，本文价格仅供参考。





文 宇宙人&秋沙雨 美编 NINA

通关时间：15小时左右
白金时间：50小时以上
对应游戏版本：1.01

作为“《工作室》系列”的第 18 部正统作，本作最大的卖点便如同标题所示："旅行"。在游戏的前半段里菲莉丝要在将近一年的时间里为炼金术士的考试做准备，而在考试通过之后玩家就可以享受到没有时间限制所束缚的旅行。本作的地图与之前的作品相比要大很多，探索要素也变得十分丰富。

菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	Koei Tecmo	角色扮演
多机种	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	日版
	2016年11月2日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4：6800日元、PSV：5800日元	

系统详解

基本操作

按键		作用	
PS4版	PSV版	探索	战斗
左摇杆	左摇杆	移动	–
右摇杆	右摇杆	调整视角	–
方向键	方向键	菜单中移动光标	–
方向键←/→	方向键←/→	更换杖或工具	–
方向键↑/↓	方向键↑/↓	使用飞扫帚	–
○键	○键	调查/确认/使用道具	确认/支援防御
□键	□键	攻击	支援防御
△键	△键	打开菜单	支援防御
×键	×键	跳跃/取消	取消
R1键	R键	奔跑	–
L1键	L键	打开对话菜单	–
R2/L2键	START键	调整视角距离	–
触控板	SELECT键	打开地图	–

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



主菜单





项目

コンテナ/カゴ	道具箱、在地图外为背包
レシビ ノ－ト	道具菜单笔记
クエスト ノ－ト	任务笔记，记录了包括主线和支线在内的所有任务
战斗装备	调整队伍成员身上的武器防具和饰品等装备
アイテム装备	装备会在战斗中使用的道具
队列	调整参战角色的阵型站位，其中菲莉丝的位置固定
ステ－タス	查看参战角色的各项能力参数
图鉴	游戏中各种道具敌人等内容的资料图鉴
机能	游戏设置



炼金指南



《工作室》系列”每一作的炼金系统和战斗系统都会有不同程度的改变，本作也不例外。本作的炼成系统沿用了前作的拼图形式，但具体的调合方法有很大变化。在取消了选择炼金釜步骤的同时，加入了媒触、奖励线、调合熟练度等新要素。另外还加入了类似“大建”的超弩级调合，这里为大家详细解释一下。



菜单构思（レシビ发想）





跟索菲一样，游戏中各种各样的行动都能让菲莉丝构思出新的调合菜单。调合菜单可以在主菜单的“レシビノ－ト”中确认，其中一些打了问号的菜单表示还没学会的，通常这些项目都有对应的条件用绿色字体标注出来，只要达成要求的条件之后，菲莉丝就能学会这个道具的制作方法——当然能不能实际做出来还得取决于炼金等级和素材。

另外，除了完成绿色条件之外，还可以用点数“发想ポイント”直接学会该菜单，点数可以通过完成各种任务获得，不过游戏前期的点数有些供求不足，建议节约使用，特别是能通过达成条件学会的那些尽量不要花点数来学。





调合步骤



Step 1 选择要调合的道具

先选择需要调合的道具，已经学会的菜单会在左边的列表中表示出来。每个道具有要求的最低炼金等级，如果炼金等级不足则无法调合，不能像前作索菲那样以降低品质为代价越级进行调合。其中能够调合的道具名称前面会有一个“○”的标志，而打“×”标志的表示缺某些素材无法调合，“△”表示素材都有但是数量不足，而标记为“–”的表示炼金等级不足。

在选择菜单的时候可以按□键翻页，第 2 页可以看到熟练度效果，第 3 页可以看到道具的效果。这些概念下文详解。



Step 2 选择素材

根据调合道具的要求选择相应的素材。根据道具不同调合一般需要选择 2~4 种素材，数量另算。有些道具要指定特定的素材，而有些则会指定某一种类的东西作为素材，指定种类的话只要是该类别的道具都能作为素材使用。



Step 3 选择媒触

媒触是本作调合过程新增的概念，媒触可以理解成“催化剂”，是否使用不作限定，但是媒触的作用能改变炼金釜里奖励线的效果和分布，间接会影响到成品的效果。具体可以参考下文奖励线和成品效果部分。



Step 4 材料投入



将素材摆放进炼金釜内，摆放的位置和顺序会直接影响到成品的效果。摆放完成之后就能正式进行调合。

Step 5 继承特性



道具到这里基本上已经调合出来（无法回头）了，最后一个步骤就是从素材中选择特性继承，一件道具最多可以继承 3 个特性。选择完特性之后，整个炼金过程便大功告成。

炼金成分

即使是同一件道具，根据玩家调合的情况不同会呈现出不同的效果或者不同的效果程度。决定这个效果的就是素材的炼金成分。

所谓的炼金成分相当于以前的"效果值"，素材的炼金成分可以在选择素材界面按□键，或者在图鉴中查看得到。炼金成分的描述五花八门，但我们只要注意颜色和数值就行了，炼金成分的颜色有红、蓝、黄、绿、紫 5 种，每个素材可能会有多种颜色，比如图中的"**雪の女王**"有 4 项成分，只看颜色有 3 种，其中红色成分有两个 20，即最理想的状态下是红色 40 点、绿色 20 点、蓝色 10 点，总值 70 点。但实际上采集回来的素材还可能会缺少某些成分，比如可能没有"新鲜"和"**霜がつく**"，那就没有绿色和蓝色的成分和点数了。在选择素材界面中，素材图标上看到的数值就是该素材的成分值总和。

炼金成分值最高的颜色就是该素材的颜色，这个颜色会决定素材在炼金釜中所呈现的颜色。如果有两个数值并列最高，则该素材的会呈现出两种颜色。素材的颜色会影响到摆放在炼金釜里能获得多少额外加成，当然还涉及到奖励线的影响。



效果

成品效果是每一个道具的固有效果，一般有 1 ~ 4 个。不过正如前文所说，素材炼金成分能影响到成品的效果呈现。

首先，在调合 Step 1 选择道具的时候，按□翻到第 3 页可以看到目标道具可能获得的的效果。就以下图中的"**クラフト**"为例，它的效果有四种，其中红、蓝、黄色有多个等级阶段，表示只要相应颜色的成分达到需要的等级，道具就会具备呈现出该效果。效果描述最上方有一个"**チャ－ジに必要な**成分量"，这个数值表示效果每升一级需要的炼金成分量。素材放进炼金釜之后，素材的成分量总和就会计算进右边的 Charge 槽里面，Charge 槽每升 1 级，最后放进去的素材颜色所对应的效果就会升 1 级，同时所有颜色会额外再升半级。



以图中的例子说明，Charge 槽是 30 点升一级，把蓝色 55 点的素材放进去，那么蓝色的效果就会升 1 级，全颜色额外升 0.5 级。此时 Charge 槽里还有 25 点，如果放红色 65 素材的话，红色可以连升 3 级，全颜色额外再升 1.5 级。但如果放红绿 60 的素材进去，那么红绿色都可以同时升两级并且全颜色升 1 级。



颜色的等级达到指定要求之后，道具就会呈现出相应的效果。同样以"**クラフト**"为例，蓝色达到 Lv3 以上是"打击伤害・中"，Lv6 以上会变成"打击伤害・强"。可见炼金成分就是以这样的方式影响成品效果的。

素材摆放

上面的成分值计算其实还不太准确，因为为了方便解释我忽略掉占格子百分比的计算。在 Step 4 阶段，炼金釜的格子上面可以看到不同颜色百分比的数值，素材根据占格子的大小不同，放进炼金釜之后会让这个百分数增加，之后放进同颜色的素材，其成分值会增加这个百分比的数量。比如我把一个红色素材放进炼金釜之后，红色百分比增加了 50%，那么我把第二个红色 50 点的素材放进去，实际成分值就会计算 75 点。

但是要注意，如果素材摆放的位置重叠了的话，后放的素材就会将原来的素材压下去。素材被压下去之后虽然不会影响成分值，但是无法清算百分比，而且也无法清算奖励线。

奖励线

Step 4 摆放素材的时候我们可以看到炼金釜里面有部分格子用线连接起来，这些线就是"奖励线"。奖励线的作用是，玩家在摆放素材的时候如果能将奖励线上的格子填满，那么就能获得奖励线对应的效果。部分奖励线有颜色限定，玩家必须在这条线上放满对应颜色的素材才能触发这条线的效果。奖励线的效果种类很多，比如有增加品质、增加继承特性数等等。奖励线通过不同的符号进行区分，而具体效果可以按△键查看。

奖励线的布置取决于玩家调合时选择的媒触，不同的媒触可以改变奖励线的效果和布置。

道具特性

跟以往的作品一样，调合的最后一个步骤可以将素材的特性继承给成品，让成品发挥出更强力的效果——可以说，《工作室》系列"每一作终盘的时候制作究极道具都是要想办法刷特性的。玩家采集回来的素材会随机附带 0 ~ 3 个特性，特性在调合的时候从素材继承到成品去，但是最多只能选择 3 个。而且继承也有一定限制，比如纯加攻类的特性不能继承到防具里去等等。



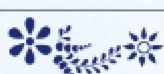

熟练度

本作新增的系统之一，菲莉丝调合完成一件道具的时候，该道具以及与其相同种类的道具熟练度会提升，熟练度升级之后，下次调合该道具的时候就能获得一些“熟练度效果”，比如调合的时候素材可以旋转，继承特性数量增加等等。






探索指南

时间＆天气

虽然本作的时间看上去像是随着玩家游戏时间推进，但实际上跟以往的作品一样，都是与玩家的行动挂钩的，呆站在原地无论过多久时间都不会推移。只不过游戏中包括移动和采集在内所有行动都会消耗时间。每天的时间有早朝、朝、昼、夕、夜、深夜六个时间段，同一个地方不同时间段出现的 NPC 和敌人是不一样的，比如一些老人小孩就不会在深夜出现，幽灵系的敌人大多也只会在晚上出现等等。城镇部分设施或者房间也会根据时间段开门，还有部分任务要在特定时间内才能接到。所以进行剧情的时候要注意时间带。

除了时间之外，户外还会有天气的变化，天气一共有晴、多云、雨、大雨、雪、大雪、浓雾、沙岚 8 种，恶劣天气下迷你地图的显示范围会变小。此外，游戏中还有一些敌人只会在特定的天气中出现，也有一些任务在特定天气下才能接到。




LP

随着菲莉丝在户外活动，LP 值会不断的减少。LP 降低会影响到菲莉丝的战斗力和采取到素材的数量。LP 一旦耗光了之后，菲莉丝会有 1 次机会，在原地休息一段时间，并且回复极少量的 LP 继续活动，但如果 LP 再次消耗光，菲莉丝就会强制回去最后一次使用的篝火处，并且会损失背囊中的一部分道具。所以探索的时候一定要注意 LP 的消耗，LP 快没的时候要善用地图的传送功能。如果需要长时间在户外活动的话建议事先调合一些可以回复 LP 的道具带在身上。回复 LP 最直接的方法是回去工作室在床上睡一会，睡觉不仅能够回复 LP（一小时 10 点），还能回复队伍所有人的 HP 和 MP。

旅店（宿）

除了回工作室睡觉之外，在村庄或者城市之类的地方还可以找旅店住宿休息，在旅店里住宿通常要支付一定的金额，房间有普通和 suite room 两种规格，其中 suite room 的价钱更贵，但是通常可以触发一些跟同伴们互动的剧情，所以资金充裕的时候不妨偶尔去住好一点。






地图＆传送

本作的户外探索首次使用了一体的大地图，不再是以前那种名为“采集地”的小房间，所以探索的时候地图的作用就重要了。地图在一开始的时候是没有任何路线记录的，玩家必须亲自走过一次，地形结构才会在地图上显示出来。地图上设置了很多白色大头针的记号，这些记号是用来表示城镇、村庄的位置，或者是一些特殊的地方。一旦找到了这些大头针，以后就可以用地图传送快速到达这些位置了。



传送方法是按打开地图菜单，然后选择大头针的位置按△键即可。除了大头针的位置之外，已经找到的篝火、山洞的入口以及一些任务的进行地方都可以直接传送。




采集

采集是玩家最主要的素材来源之一，游戏的地图上到处都有采集点，而且采集点会随着时间推移复活。本作的采集方式有两种，一种是跟以前一样调查之后就能获得素材，而另一种需要玩家去攻击特定的地方，比如树木，要用杖去敲击树干才能让其掉落素材。

除此之外，还有一些岩石也要破坏掉才能得到素材。不过岩石直接用杖去敲是很没效率的，一般还可以用道具去炸，方法是靠近岩石之后按照提示按○键打开道具菜单，选择炸弹类道具破坏即可。根据岩石的硬度还有炸弹威力的不同，破坏岩石需要的道具数量也是不一样的，这点需要注意。如果想节省道具又想节省时间的话，也可以事先调合出探索装备铁锹（つるはし）并装备上，按方向键←/→切换出来然后按□键去敲，比直接用杖去敲快很多。





探索装备

探索装备是一些让菲莉丝的冒险带来更多便利的道具，比如上文提到的铁锹（つるはし）等等，在菲莉丝的战斗装备界面按 R1 键切换选项卡就可以装上。探索装备一般只要装上了就能发挥出效果，而且不会占用战斗装备的格子，所以学会了菜单之后建议尽早调合出来装上。





任务



本作的流程基本上可以认为是以任务的形式推进的，玩家在游戏过程中会接到大大小小各种各样的任务，这些任务全部都可以在主菜单的“クエストノート”中确认，其中标记了“メイン”的任务是主线剧情任务，为玩家的如何进行游戏提供提示。而标记了“サブ”的则是支线任务，此外还有一些与剧情无关但是能获得奖励的其他任务。

任务的进行状况可以在“クエストノート”中确认，玩家只要完成笔记中记载的条件之后，任务就会更新，之后继续按照更新内容完成即可。部分任务之间是有因果关系的，前一个任务完成情况有可能会影响到下一个任务的要求。此外，部分看上去很难的任务，放置一段时间之后会出现更简单的完成方法。





篝火＆工作室



本作不再像以前那样有个固定地方的工作室了，在旅途中，作为玩家据点的是设置在各处的篝火(旅人の焚火)。在地图中找到篝火，调查之后，菲莉丝就会搭起临时帐篷，建起自己的次元空间工作室。在工作室中可以休息、存档、换衣服，还有炼金釜让玩家进行调合。



工作室布置

除了居住之外，玩家还可以随意布置自己的工作室，布置的方法是调查床铺，选择“アトリエメイク”，用于布置的家具可以通过合成获得，而部分家具设置了之后还能发挥不同的特殊效果。

道具补充



游戏中消耗品道具是有使用次数限制的，而且使用次数在游戏前期几乎无法补充。要在通关了之后，在工作室内设置“コルネリア人形”才会开放补充的功能，补充道具使用次数要消耗牛奶(ミルク)，调查人偶选“ミルクをあげる”就可以补充消费点数。此外也可以预存一些牛奶给コルネリア，在牛奶点数还充足的情况下，回到工作室就能自动补充道具。

更换衣服

随着流程推进，菲莉丝可以获得各种各样的服装，服装的作用不仅仅是换个贴图，通常还有各种不同的附带效果，比如可以在寒冷/炎热的地方降低LP消耗等等，因此根据实际情况换上合适的衣服，会为冒险带来很多便利。



战斗指南





回合形式＆行动顺序



本作改掉了前作颇为失败的战斗模式(所有人选择了指令之后才开始回合，然后敌我双方才根据速度开始行动)，回到了一人一回合的形式，并且取消了战斗架势的设定。玩家敌我双方所有参战角色的行动顺序会从战斗画面右侧的行动槽显示出来。行动顺序取决于角色的速度(素早さ)以及上回合的行动。不同技能或道具使用之后，进入下次行动之前需要等待的时间是有差异的，因此行动的选择有时候会决定之后是你先行动还是敌人先行动，所以与强敌战斗的时候也要把行动延迟考虑进去。

除了敌我双方的角色之外，行动槽中还会显示出一些计时型技能/道具的发动时间。游戏中有部分道具或者技能使用一次之后，经过一定时间还会继续发挥追加效果，此时这些技能/道具也会进入到行动槽中，轮到这些道具的时候就会发动。





Chain Burst



战斗画面左侧有一条Chain Burst槽(下文简称“CB槽”)，CB槽会随着攻击敌人而积蓄，当CB槽蓄满了之后，就会进入Chain Burst状态(简称“CB”状态)。进入CB状态之后，行动槽中我方连续行动的成员之间会发生连携攻击，此时角色的脚下会有线连接起来。连携攻击的状态下，战斗指令会像前作那



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
攻略透解
菲莉丝的工作室 不可思议旅的炼金术士



样，先所有角色都选了指令之后才会开始实际行动。须要注意的是，角色必须使用以敌人为对象的技能或道具时才能触发连携攻击。在连携中，不同攻击组合起来能够提升连携率，连携率越高，攻击的伤害会根据一定比例提升，而且行动之后的等待时间会更短，所以使用妥当的话，队伍能够在短时间内爆发出极高的输出。

如果以先制攻击（菲莉丝在地图上攻击敌人）进入战斗，CB 槽会以 50% 的积蓄量开始战斗。



Chain Strike

连携状态下，只要达成特定的条件就可以发动 Chain Strike，具体为连携率 130% 以上，并且有 3 名以上的成员进入连携。达成这个条件之后，最后一名攻击的角色就会发动强力的 Chain Strike 攻击，这相当于以前的必杀技。Chain Strike 的威力极高，但连携中只能由最后一名同伴能够使用，所以如果想让特定的角色发动的话，需要事先调整行动顺序。

支援防御

菲莉丝遭到敌人攻击的时候，画面会出现支援防御的提示，只要按下□/△/○键，就可以消耗一定量的 CB 槽让相应键位上的同伴替她挡伤害。支援防御的好处在于很多时候可以有效避免减员，因为菲莉丝的防御力一般比其他同伴要低，而发动援护防御的同伴承受的伤害会比原本降低 50%，哪怕遭到全体攻击的时候都是可以给菲莉丝发动援护的，因此援护防御可以大大降低队伍整体遭受的伤害。不过代价是消耗 CB 槽，所以用不用可以斟酌。CB 槽不足或者按 × 键则不发动。



异常状态

战斗中敌我双方的技能或者我方的道具有可能会给对手附加一些异常状态，异常状态有以下种类。

毒：每次行动遭受一定程度的伤害。

行动不能：HP 耗光无法战斗，而且复活之后会留下后遗症导致全能力下降。

スロウ：减速，行动后等待时间加长。

咒い：回复效果会变成扣血。

暗闇：命中率和回避率大幅降低。

弱体化：全部技能的威力效果下降。

回复无效：无法回复 HP。

封印：无法使用技能和道具（敌人该状态下无法使用强力的技能）。

气绝

敌我双方所有角色在行动槽上的图标有一个黄色的槽，该角色遭到攻击的时候黄色槽会增加，连续糟糕攻击蓄满之后就会陷入气绝状态（Break），陷入气绝状态的角色轮到它的回合时无法行动，而且遭到攻击必定会心。这个状态敌我双方都通用的。

主线流程

エルトナでの日常

能够自由移动后在附近捡取 2 个“**エルトナの**水晶”，然后向前走一段路触发剧情，之后走到岔路口触发剧情。

前往城镇东北方菲莉丝的家，然后向城市南边前进，靠近水边触发剧情。

之后前往东部的大门处触发剧情。


©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

不思議な出会い

带着**ソフィ**一起到菲莉丝的家门口，剧情后进入工作室帐篷，之后能够使用工作室的设施，调查大锅进行调和的教学。出门触发剧情。

第二天进入工作室，剧情后自动来到村子大门前，然后回到工作室。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

お外を目指して

调查大锅再次开始调和教学。

出门后在从菲莉丝的家通往广场的路上在路灯下和**テラ**对话触发"**なめし革の作り**方 1"，在广场东南和跪着的**デニス**对话触发"**痛めた腰の治し**方 1"，在广场西北和**ゲルト**对话触发"硬～**い岩の坏し**方 1"，剧情后能够直接打开地图进行移动。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

在村子大门前和**ウバロ**对话，然后往南走来到采掘区入口攻击石头采集 2 个**カ－エン**石，获得调和法"**フラム**"，回到工作室调和"**フラム**"，之后交给广场西北的**ゲルト**。

完成"硬～**い岩の坏し**方 2 ~ 5"之后在广场和**リア－ネ**对话，获得合成法"**なめし**液"，回到工作室调和"**なめし**液"，之后交给从菲莉丝的家通往广场的路上的**テラ**。

在工作室附近的井口旁和**アガルマ**对话，采集 3 个蘑菇"妖精**の**日伞"，交给**アガルマ**，获得调和法"**エルトナ**软膏"，回到工作室调和"**エルトナ**软膏"之后，交给广场东南的**デニス**。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

完成上面 3 个委托之后返回工作室，随便调和 3 个东西之后触发剧情。装备好道具（最好调和 1 个**フラム**）之后前往采掘场西南方进行战斗，然后返回工作室触发剧情，之后可以离开**エルトナ**到外面进行冒险了。

湖の街フルスハイム



这时候逛地图还是有时间限制，所以在完成考试之前建议还是以跑主线为主。

靠近篝火堆触发剧情，之后可以在篝火堆搭建工作室。继续前进触发战斗教学。

在路上休息几天之后触发**レヴィ**的支线，需要调合等级 10 级。完成后去到**メッヘン**的酒馆和**レヴィ**对话，他就能作为队员参战。

向着东南方齐纳金来到**ファ－ヴェ**丘陵，开启世界地图。向南边走上桥触发剧情，继续前进来到位于丘陵正中央的村子**メッヘン**。

沿路到南边尽头过桥，向东南方前进，前往旅人**の**杂木林。在入口触发剧情。之后向东南方前进，在小屋前触发剧情，继续向东南前进来到白雾ケ森。

入口遇到**ドロッセル**，和她对话让她加入队伍。之后返回旅人**の**杂木林，在小屋的桥前向东边前进来到町外**れの**小道。在町外**れの**小道向南边走进入的话**カルド**可以入队，之后返回町外**れの**小道向东边前进来到**フルスハイム**。

往城镇中央走，路上会触发几段剧情，自动进入锻冶屋。前往广场触发剧情，然后回到入口附近的宿屋。剧情后前往锻冶屋和**ロジ－**对话，之后在白天前往广场触发剧情，然后过桥去到城市东北方的**メアのお**店（不清楚位置的可以查看地图），任意购买 1 个商品即可。

之后在白天前往商店西南方向的**レンのアトリエ**（位于喷水池旁边），剧情后自动出门，然后前往宿屋，之后要完成数个主线任务来造船。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

制造船只

入手"お船の错"情报



进入锻冶屋和**ロジ－**对话，调合 1 个"**インゴット**"交给他。返回工作室触发剧情，然后再去锻冶屋找**ロジ－**。

入手"小回りの利く舵"情报

前往**メアのお**店调查门口，然后前往广场触发剧情。如果没有麦粉的合成法的话就去**ファ－ヴェ**丘陵北边和东北部采集**メッヘン**赤麦（寻找长在地上的麦草堆，需要用杖打了之后才能采集），然后调合出"**おいしそうな练り**饵**を渡す**"交给**メア**。之后前往**メアのお**店调查门口，之后先去完成其他主线，过两天再来店里找**メア**。



入手“风をよく受けられる帆”情报

在白天去广场和エスカ对话触发剧情，第二天白天再前往广场和エスカ对话，然后去工作室制作“ロッククッキ－”（在メアのお店买书可以学会调和法），如果手上已经有了的话就可以不用做，装备好之后在第三天白天去广场交给エスカ，之后第四天白天靠近广场触发剧情。



入手“頑丈な龙骨”情报

前往城市东边的舟歌通り触发剧情，然后需要交纳 10 个木材类的道具给カイ，如果受伤没有的话就前往白雾ヶ森采集“ドナの木”（外形是放在地上的原木，需要用杖打或者爆破）。

观察龙卷风

前往城市东边的舟歌通り的尽头的栈桥靠近龙卷风即可。



相关主线全部完成后会触发剧情对话，之后前往城市东边的舟歌通り栈桥触发剧情，之后在白天前往レンのアトリエ，回到工作室时ソフィ－等人会出现，然后在白天再次前往レンのアトリエ，之后可以开始进行船部件的制作。

分别需要制作压延金属板、丈夫な帆布、强化舵和龙骨，如果手头宽裕而一些素材不够的话可以考虑在城里向商人购买，火堆附近的商人有卖木材，アルゲマイン合板在北边过桥附近的商人处可以购买，全部制作完成后在白天前往レンのアトリエ。

之后返回工作室，进行超弩级调和，然后调合推进炉，素材要求比较复杂，金属用“インゴット”（需要 40 个），燃料、火药和神秘の力去野外获得，建议去白雾ヶ森收集素材，破坏原木获得“ドナの木”（需要 30 个），破坏石头获得“カ－エン石”（需要 10 个），打地图上的プニ获得“プニプニ玉”（任意颜色，需要 10 个）。最后只要保证品质在 4000 以上即可。





注意：完成以上流程时的剩余时间尽量控制在 240 天以内。

全部完成后前往城市东边的舟歌通り和カイ对话，经过三天之后在工作室触发剧情，之后前往舟歌通り，和カイ对话前往クラ－デル船着场，之后和カイ对话就可以在クラ－デル船着场和フルスハイム之间往返。

推荐状を集めよう

在クラ－デル船着场靠岸触发剧情，靠近火堆附近触发剧情，イルメリア可以加入队伍。接下来要收集推荐信。



基本在各个城市或村庄都有 1 个推荐信的任务，如果不想这么麻烦的话这里推荐在メッヘン、フルスハイム和白雾ヶ森东南方的ドナ完成收集任务。



レン的推荐信



返回フルスハイム，在白天前往レンのアトリエ和レン对话，之后需要调合“ブラウフラム”，所需材料之一“苍刚石”在广场的商人店ヴルストブル－ム可以购买。调合完成后将其装备起来，和レン对话，之后离开城市到野外对敌人使用一次“ブラウフラム”，回来和レン报告，之后再对话一次，出现的选项任意选择一个即可。



ディオン的推荐信



在ファ－ヴェ丘陵的メッヘン过桥之后往北走进入ディオンのアトリエ（只有在白天才能进去），之后来到村口的风车处和ディオン对话，需要完成两个小任务。

①和村口风车旁边的おじさん对话，在地图西南方可以找到牛，触发剧情后回去和おじさん对话。

②和村子内火堆附近的おばさん对话，然后去村子东边的果树园触发剧情，敲打树木拿到 10 个“甘露の实”。

完成上面两个支线后前往ディオンのアトリエ触发剧情，然后前往村口的风车下的靠近ディオン。在ディオンのアトリエ外和附近在修理箱子的木工对话，然后回到ディオンのアトリエ，调查大锅旁边的书桌，之后回到工作室制作“游星齿车”，之后前往ディオンのアトリエ触发剧情，前往村外的风车下把“游星齿车”交给ディオン。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.




オレリー的推荐信

进入白雾ヶ森东南方的ドナ后触发剧情，在白天进入长老の庵，然后到村子南边和少女对话，然后制作出材料里有“ハチミツ”的料理，然后进入长老の庵将料理交给**オレリー**。

出门后在旁边的商人**コ－クス**处购买5个“甘竹”，将它们交给**オレリ－**。然后找5个木材类的素材交给**オレリ－**。之后在地图所示地点干掉1只杂兵后回去报告。

在树下和**オレリ－**对话，然后返回工作室制作“特制湿布药”，将它们交给长老の庵里的**オレリ－**即可。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

之后在**フルスハイム**和**カイ**对话前往**クラ－デル船着场**。向**クラ－デル**平原南方前进和桥前面的NPC对话，然后进入的洞窟“桥渡しの洞窟”，穿过洞窟来到平原南方，然后向东南方前进来到**ウエイスト・プレイン**，向南边走来到村庄**グラオ・タ－ル**。




ノルベルト的推荐信

在**グラオ・タ－ル**中央和背着箱子的老爷爷对话，在北边和穿红衣服的女性，在广场旁边和戴帽子的老婆婆对话，全部对话之后触发剧情，进入北边的**ノルベルトのアトリエ**。



剧情后再进去一次。然后到**ウエイスト・プレイン**打黑**プニ**收集3个“ぷにぷに玉・金”，如果这时候没有好好练级的话对方等级会较高，所以建议在有火堆的地方刷，如果时间紧张的话就活用S/L大法来反复尝试。

接着需要制作“**フラム**”，规格要求是品质94以上，等级B，火属性特性解锁出“**炎ダメ－ジ・强**”和“**火伤を负わせる**”，要点就是尽量使用品质高的火属性素材。

完成以上两个任务后去工作室回复体力并且整理好装备，多准备一些回复品，然后前往任务所示地点进行连战，为了保证状态，路上建议别和敌人战斗。第一场战斗平砍过去就行了，第二场战斗算是本作第一场真正意义上的强敌，保持好HP剩余量即可。完成后回来报告即可。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

离开**グラオ・タ－ル**，往**ウエイスト・プレイン**的中央西侧前进，和崖边的NPC对话两次，给他10个“**アルゲマイン合板**”，如果素材不够又不想坐船回去收集素材的话，就回到**ファ－ヴエ**丘陵，向东边来到**ファタリア**山岭，之后向西北前进来到南**アオロ**雪原，然后往东北方前进来到北**アオロ**雪原。

在北**アオロ**雪原想东北方前进来到**フロッケ**。






キルシェ的推荐信

在村子东边靠近老婆婆触发剧情，然后在白天前往**キルシエのアトリエ**（地图有标注），剧情前往工作室，然后再去一次**キルシエのアトリエ**，和**キルシエ**对话，选择“**お愿いします…**”，之后需要制作“过反应触媒”。所需要的素材“**パチパチ水**”需要到城市的商店“**俺の店**”购买，距离这里最近的就是目的地**フルスハイム**。

在南**アオロ**雪原往东南方走来到**蚁の巣山道**，向东北方前进可以来到**ライゼンベルグ**，在中央广场东边可以找到商人。

做好之后拿给**キルシエ**，之后要做“无限燃料棒”。


©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

“无限燃料棒”所需素材之一**エリキシル**类的素材可以考虑用“炼金粘土”。如果现阶段还没有拿到调和法但是**レシピノ－ト**有记载（Lv18、需要500pt）的话可以考虑直接支付500pt来直接学习。

制作好2个“无限燃料棒”，把1个交给**キルシエ**，最后要做“冰中炎灯”，必要材料就是1个“无限燃料棒”。

做完后交给**キルシエ**即可。

公认炼金术试验

拿完推荐信之后前往**ライゼンベルグ**。

往中央广场走进入中央厅舍，在持有3张以上推荐信的情况下进入厅舍会触发剧情，之后选择“**はい**”，之后会无法离开**ライゼンベルグ**，如果剩下的时间较多，可以选择“**いいえ**”，之后时间差不多的时候再来和**エ－デル**对话开始考试。建议保留40天用来进行准备工作。

需要注意的是在考试之前不要使用太多数量较少的素材，之后在考试时需要用。

如果最后实在是没有事情做的话，可以回到工作室调查床选择“**试验日まで休む**”，在剩余0天时就会开始考试。

©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



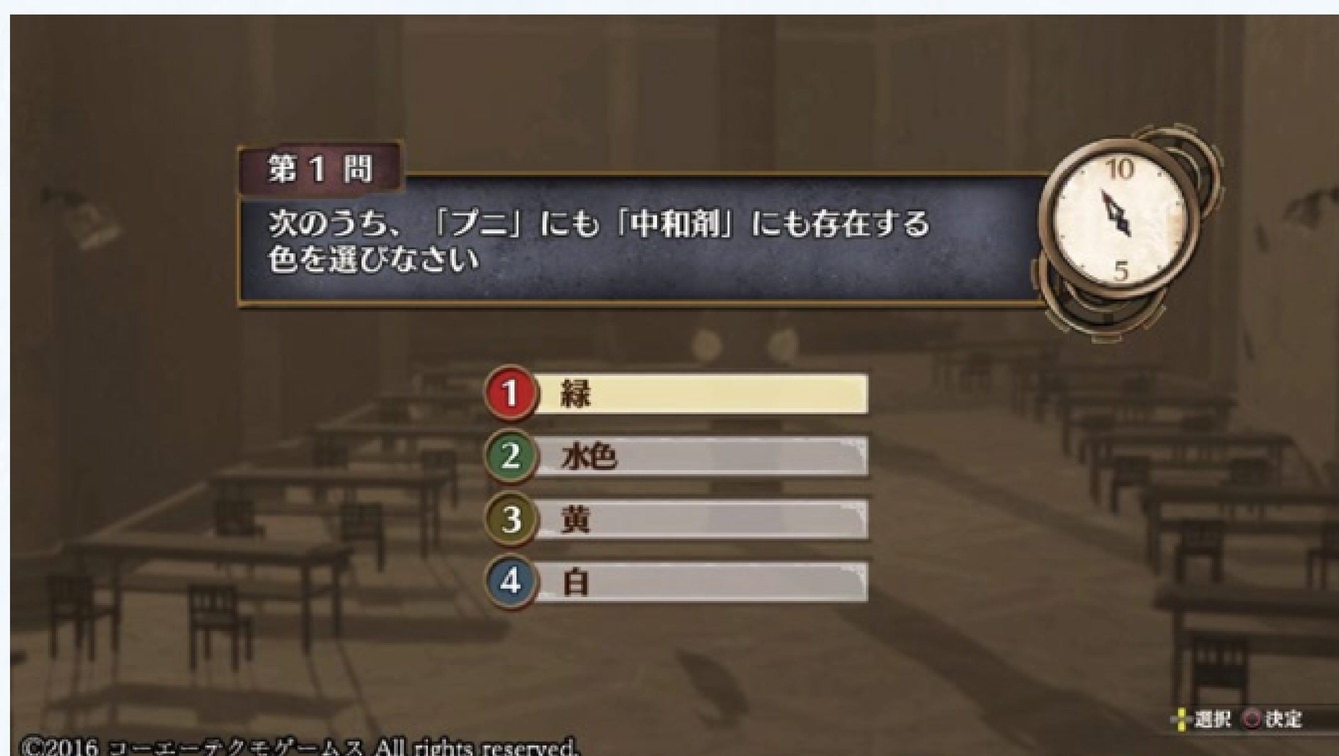
笔记测试



笔试是考试里最赚分的一项内容，因为这和角色育成无关，只是书面知识的考试。

笔试会有20道问题,问题随机出现,答对1道题可以拿2分,最高分40分。

需要注意的是笔试无法暂停。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.



实技测试①



任意制作一项高品质的物品，尽量选择品质高的道具来进行合成，不一定要选等级高的物品，有些等级低但是熟练度满的道具也是可以考虑的。

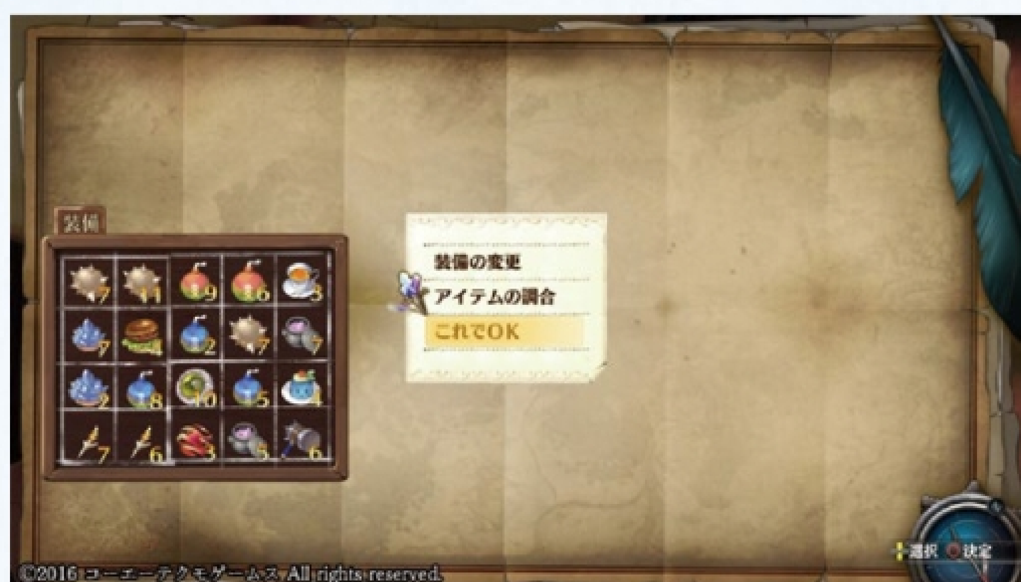
和笔试一样，在调合和选材料时无法暂停。



实技测试②



在开始考试前能够重新调整装备道具以及调合道具，建议选择等级高、品质高而且效果里的"○ダメ－ジ・×"中的"×"部分为"强"的道具。



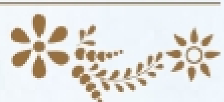
©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

只有一个回合来使用道具，来使用道具给予敌人攻击，按照攻击的伤害数值确定分数。

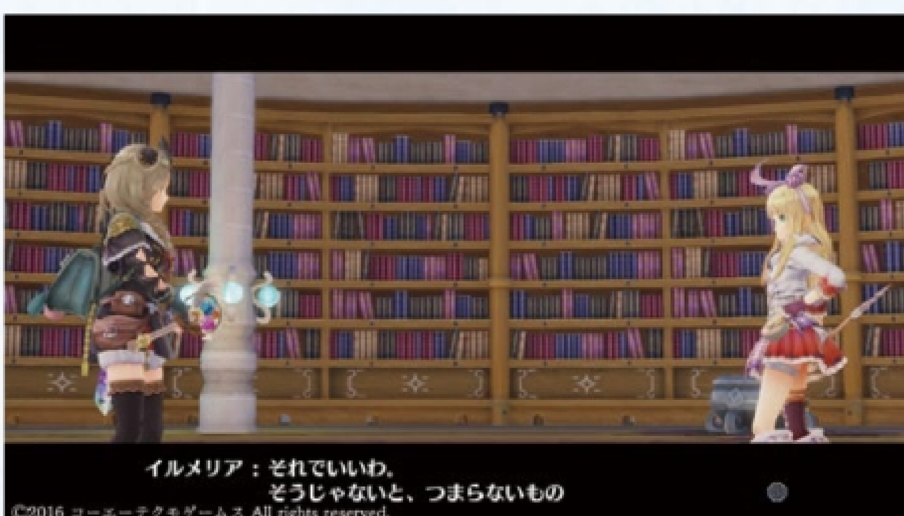
需要注意的是使用回复道具的话会算作0分。



直接对决



最后的考试是BOSS战，根据考试的成绩会让玩家和**イルメリア**或者**ソフィ－**进行对打，和**ソフィ－**对打的要求是高分数，分数比较平均的话是没法和**ソフィ－**遇上的。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

开战前能够进行道具的调整。

如果前三次测试成绩合计能在50分以上的话就算这场战斗输掉也是没问题的。

返回工作室后是一串很长的剧情，之后进入结局。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

当面の目标

回到**エルトナ**，前往光指**す**场所触发剧情，然后去广场和长老对话，回家和父母对话触发剧情，之后可以自由探索了。

这时候的探索是没有时间限制，玩家可以按照自己的喜好随时随地进行探索。走出村子后会自动触发一个支线，收集5个"**グラビ**结晶"就能够调和出飞天的扫把，可以在地图上快速移动，在野外地图按下方向键↑或↓即可切换扫把，想要恢复成跑步状态的话按下 × 键即可。

此时队伍里只有**リア－ネ**，之后在各地的酒馆或餐馆可以找到以前的同伴。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

前往**ライゼンベルグ**的中央厅舍后面，与**ソフィ－**或**プラフタ**对话，剧情后两人加入队伍。之后便进入结局分歧路线，接下来玩家可以按照自己的兴趣来选择跑角色结局或者游戏本篇结局。

本篇结局路线是在**ソフィ－**和**プラフタ**入队之后，在工作室进行1次调和后触发**メクレット**和**アトミナ**的剧情。然后制作"**ラアウエの**秘药"。必备材料"**ワ－ムフイッシュ**"需要反复钓鱼然后合成出"高品质上级竿"之后前往船着场等地点钓鱼获得。



©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

调合完成后拿去**ヴァイスラ－ク**交给双胞胎，回到工作室休息至第二天会触发剧情，之后需要采集5个"黄金色**の**岩"交给双胞胎。

之后经由**クラ－デル**平原北部来到叶擦**れラフォ－レ**，然后往西北部前进来到月掴**み**峠，继续往西北移动可以触发剧情找到"空**に**浮**かぶ**岛"。之后回到工作室和**ソフィ－**对话触发任务，然后前往各个城市找之前要过推荐信的炼金术士对话，一共有5人，只需要和其中3人对话即可。


©2016 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

如果和**レヴィ**的亲密度够高的话，在工作室里和他对话之后可以前往深闲**のラビュリント**东边调查壁画。

和 3 个炼金术士对话完或者调查完壁画之后返回工作室触发剧情，前往**フルスハイム**的船着场和**カイ**与**ロジ**－对话，然后就要开始做飞船的部件了。分别需要做“削剥金属板”、“风の翼”、“**グラビ**机关”和“改良型推进炉”（该部件需要超弩级调和）。

全部做完之后拿去**フルスハイム**的锻冶屋给**ロジ**－，然后去船着场和**カイ**对话，选择“**はい**”，即可进入本作的最终迷宫“空渡**の**岩舟”，需要注意的是里面的移动需要用到扫把，同时需要把水属性的槽攒至出现“水上**を**飞**べる**”效果才行。



向东北方前进来到第二张地图，来到地图所示地点触发剧情，进入最终 BOSS 战。

BOSS 双神エムエル



如果没有注意练级的话这里会打得比较累，BOSS 在战斗时偶尔会切换弱点属性，所以建议在开战前备好三种属性的道具，同时要保证“ダメ－ジ・×”的“×”部分为强，以菲莉丝作为主攻即可，其他三个队员选择肉盾型的角色，战斗时就负责保护菲莉丝或者进行回复工作。

返回地图，这时候因为已经有飞船，所以在地图的火堆按下□键即可在各地区之间自由移动。在**ク**ラ－デル平原附近搭建工作室休息一段时间后触发剧情，之后前往**ヴァイスラ－ク**搭建工作室触发剧情，然后到南部找到**メクレット**和**アトミナ**并与他们对话，然后进出工作室两次，之后返回**エルトナ**，调查大门选择“炼金术**を**究**める**！”，进入本篇结局。

如果期间有达成角色结局的条件的话选择对应的选项就能达成结局。

如果不想马上进入结局的话可以选择“考**え**直**す**”和“**とりあえず**外**に**出**る**”继续旅行。



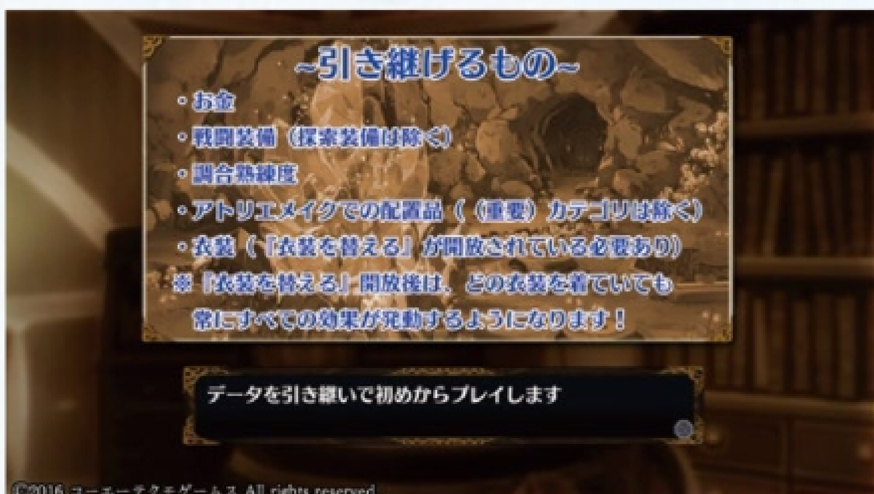




二周目继承要素



在游戏结局之后系统会要求玩家进行通关存档的储存，在游戏主页面读取通关存档即可开始二周目。在游戏前半段如果考试失败进入 Bad End 的话，结局之后的存档也会算作是通关存档。



所继承的要素如下：

●金钱

●在游戏通关时所装备着的战斗装备（不包括菲莉丝的探索装备）

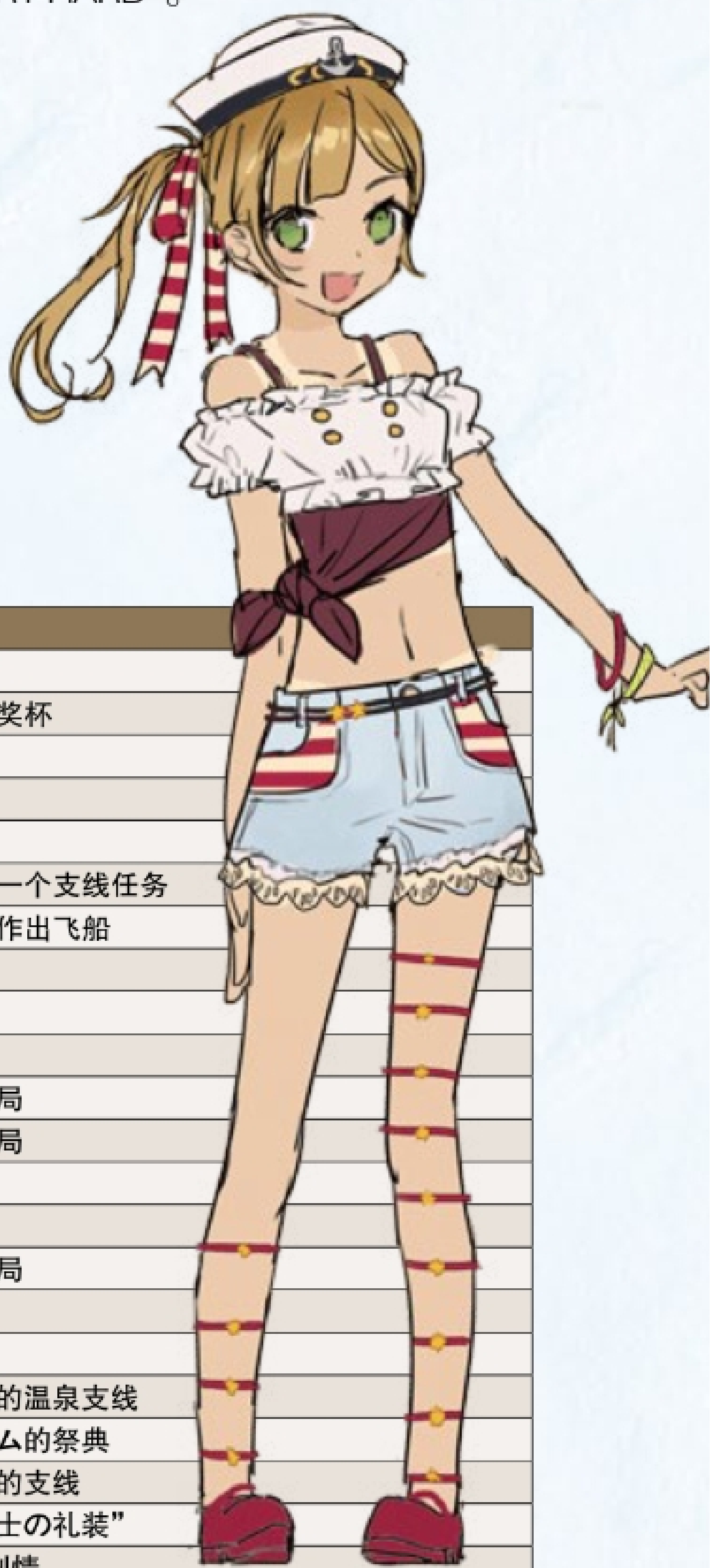
●调合熟练度

●工作室的装饰品

●服装（二周目时通关前所获得的所有服装效果将会变成共通，任意选择服装都能够获得所有复杂的效果）

在二周目开始后还会追加新难度“VERY HARD”。

奖杯



杯种	名称	取得条件
白金	不思议な旅の炼金术士	取得其他全部奖杯
铜杯	梦のような力	主线剧情奖杯剧情奖杯
银杯	龙巻を越える船	主线剧情奖杯
铜杯	はじめての推荐状	主线剧情奖杯
金杯	公认の炼金术士!	主线剧情奖杯
银杯	わたしのやりたいこと	考试结束后任意做一个支线任务
铜杯	まるで风のように	本篇结局路线，制作出飞船
铜杯	先生と共に	通关ソフィ－结局
铜杯	求めるは真理	通过本篇结局
铜杯	姊妹の旅路は气まぐれに	通关リア－ネ结局
铜杯	ふたりのアトリエ	通关イルメリア结局
铜杯	新米の人形师	通关ドロッセル结局
铜杯	目指すは最强	通关レヴィ结局
铜杯	历史を记し、探る旅	通关カルド结局
铜杯	校长、困ります!	通关アングリフ结局
铜杯	友は大轮の花	通关オスカ－结局
金杯	旅はどこまでも	通关特殊结局
铜杯	汤烟越しの宝物	完成北アオロ雪原的温泉支线
铜杯	フルスハイムの传统舞踊	享受了フルスハイム的祭典
铜杯	诗人は呗う	观看了ルイス唱歌的支线
铜杯	お母さんからの赠り物	获得服装“炼金术士の礼装”
铜杯	何よりも大切なもの	リア－ネ支线相关剧情
铜杯	仲直り	イルメリア支线相关剧情
铜杯	魂の人形剧	エルトナ支线相关剧情
铜杯	レヴィの热血繁盛记	レヴィ支线相关剧情
铜杯	うわばみ	アングリフ支线相关剧情
铜杯	これぞ超弩级！！！	主线剧情奖杯
铜杯	观光名所、发见!	在地图上任意发现1个特殊景点
铜杯	缀るは旅の轨迹	任意1个地图的探索率达到100%
铜杯	环境激变	合成出人工太阳来融化雪山的雪
银杯	旅人、世界を巡る	造访了所有的地方（包括使用人工太阳之后的アオロ雪原北部与南部）
银杯	炼金术士に必要なこと	解锁了90%以上的调和表（可以在见闻院查看进度）
铜杯	フィリスにお任せ!	完成了大量的支线任务
铜杯	知は力なり	给见闻院提供了大量情报，完成度达到80%以上
铜杯	自分好みのアトリエ	首次更改工作室的摆设
铜杯	リア姊、见て见て?	更换服装10次以上
铜杯	た－る！！	调查各地的木桶（包括可以放置在工作室内的木桶）
铜杯	种も仕挂けもございません	首次在篝火处安置工作室
铜杯	增やしちゃう…です	使用コルネリア人形来补充道具次数
铜杯	死を超え剑を振るうもの	レヴィ支线相关BOSS
铜杯	苍穹の霸王	リア－ネ支线相关BOSS
铜杯	暗く深き水底に	在湖底の神殿打倒隐藏BOSS“深水より目觉めし者”
铜杯	二神缭乱	本篇结局路线剧情BOSS
银杯	师弟对决!	在考试里打倒ソフィ－取得胜利
金杯	根源を知る少女	在天冲树アインホルン打倒隐藏BOSS“パルミラ”

文 简子君 美编 NINA

回归百年前的第一次世界大战，DICE 这次特立独行的尝试经历了公布之初玩家的质疑，再到预告片发售之后的一片赞誉有加，直到今年 10 月 21 日正式发售，多数玩家才发现在被现代武器惯坏之后，重回残酷的世界大战中经历战场的残酷也是一种不错的游戏体验。九年前，如果说《使命召唤 现代战争》独树一帜的将射击游戏带入现代化是一次革命，对比今年同期已经将目标放在星辰大海的其他射击游戏作品，这次的《BF1》无疑也是做了同样的事情。对于没有玩过系列游戏的玩家而言，64 人多人模式可能会有些难以适应，本文将会附上一些实用的心得。另外，关于本次《BF1》较为重视的单人战役模式，也会附上全收集以及挑战攻略。

攻略透解 GUIDE THROUGH

BATTLEFIELD 1™

操作列表

步兵操作

PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
×键	A键	跳跃/开启降落伞（高空中长按）
□键	X键	填补弹药/场景互动（长按）
△键	Y键	切换武器
○键	B键	蹲下（轻按）/卧倒（长按）
L1键	LB键	投掷手榴弹/载具修复
R1键	RB键	标记敌人/快速讯息
L2键	LT键	瞄准/缩放
R2键	RT键	射击
L3键	LS键	冲刺/稳定准心

PS4	XOne	作用
R3键	RS键	近战攻击
方向键←/→	方向键←/→	配件道具
方向键↑	方向键↑	防毒面具
方向键↓	方向键↓	射击模式
触控板	VIEW	开启地图/投掷诱饵（单人战役）
OPTIONS	MENU	选项（轻按）/得分板（长按）

* 下文的特殊操作只对与步兵操作不相同的部分进行说明。



© 2016 Electronic Arts, Inc.

载具操作（坦克）

PS4	XOne	作用
×键	A键	切换座位
□键	X键	乘上、离开载具/填补弹药
L1键	LB键	载具修复
方向键↑	方向键↑	瞄准/缩放
方向键↓	方向键↓	载具修复
R3键	RS键	切换视角

载具操作（战车）

PS4	XOne	作用
L2键	LT键	刹车/倒车
R2键	RT键	加速

骑兵操作

PS4	XOne	作用
○键	B键	切换攻击方向
L3键	LS键	加速

飞机操作

PS4	XOne	作用
左摇杆（左/右）	左摇杆（左/右）	左右偏摆移动
左摇杆（上/下）	左摇杆（上/下）	加速/减速
右摇杆（左/右）	右摇杆（左/右）	左右翻滚
右摇杆（上/下）	右摇杆（上/下）	上下俯仰

多人模式详解

模式说明 我在玩什么？

团队死斗：双方在小范围地图内互相厮杀，每次击杀计一分，先达到胜利分数的一方赢得对局。

征服模式：系列最经典的传统占点模式，玩家需要通过控制场景中据点来获得分数，率先达成胜利分数要求的一方将获得游戏胜利。因为据点争夺节奏较快且战局变化莫测，团队之间的默契配合可以获得更好的表现。

战争信鸽：双方争夺地图上出现的信鸽，获得信鸽的玩家需要持续拥有信鸽一段时间后进入放飞阶段，信鸽成功完成送信任务后得到炮火支援，率先完成三次放飞的一方获胜。



抢攻模式：小范围内的据点争夺，只有步兵没有载具，因为地图较小这一模式的节奏很快，在一个据点以最少兵力拖延对手的压制获得其他几个据点的占领优势是这一模式的要点之一。

突袭模式：阵地攻防战，进攻方要在限定的死亡次数之内完成所有阵地的压制任务，因为有人头数的限制，玩家在此模式中死亡时一定不要着急去重新部署，让队友医疗兵拉你起来才能有更多资源来获得胜利。

行动模式：本作的全新模式，只是玩法上和突袭模式基本相同，不过地图规模更为庞大，且玩家需要在多张地图间连续完成攻占，大型会战的感觉更加强烈。

重生系统 我在哪儿？

不同于许多主流射击游戏的随机重生或者固定重生点重生的方式，在BF系列中重生点的选择有着十分重要的意义。在硕大的游戏地图中，敌我双方会拥有一个固定的出生点，这里也是游戏开局时所有玩家默认的出生位置。随着游戏的进行，当玩家占领场景中的据点后，就可以选择在友军据点内重生。根据据点状态的不同，玩家在完全属于我方势力的据点内重生时会直接出现在据点范围内的有利位置，而如果此时据点内正在被敌军进行压制，则我们只能重生在据点周边范围内。除了在据点重生外，玩家还可以选择在载具中重生。载具重生分为两种，一种是在有载具资源的我方据点中直接作为驾驶员重生，选择这种重生方式的话，玩家所携带的武器和配件也会所有不同；另外一种方式则是在战场中我方尚有空余位置的载具内重生。

重生的选择决定了玩家重返战场的效率，越快回到战局之中，我们能对团队做出的贡献自然也就越多。正在争夺之中的据点附近永远是我们的第一重生选择，无论是否真正起到作用，只要我们能在完成据点占领之前站在据点范围内，500分占据奖励就可以拿到手中。不过根据战局的不同，除了选择重生位置之外，重生时的兵种选择也十分重要。比如如果团队正在镇守据点，那么我们以医疗兵或者支援兵出现的话作用无疑更加显著。而如果我方正在展开冲锋试图拿下一个据点的话，选择以突击兵身分重生则更为有用。当然，有时我们也可以选择在远离前线的位置以侦察兵职业重生，这样可以更加轻松的来到一些制高点之类的位置。



据点占据 数量制胜

当玩家进入到据点范围之后，即开始视作据点占据，据点的有效判定范围就是小地图上泛白的范围内。当玩家进入据点后，屏幕中央上方就会出现据点的当前信息，标志的中央为据点编号，外侧的读条为占据进度，蓝当色读条全满后即为完成占据。根据据点归属不同，无主的据点会以灰色显示，玩家抵达后开始读蓝色条。而如果是占据原本归属于敌军的据点的话，则需要先等待红色的读条全部消减后，才会出现蓝色读条。根据归属的不同，据点标志的形状也有所区别，敌方占领据点时画面上方标志显示为红色的四边形，我方正在占领的据点则为蓝色正方形显示（有读条），占领后的据点则是蓝色圆形，当我方据点被反占据时，圆形外围会出现持续消减的蓝色读条。除了占领阶段的不同，占领据点时据点内敌我双方的士兵数量会对占点的速度产生决定性影响，据点内的士兵数量越多则占领速度越快，双方兵力的对比可以在据点占据完成度上方的小弧线进行查看。

在镇压据点时，前往占据的人数越多自然优势也就越明显，不过对于据点的防守方而言，因为有着天然的防守优势，可以利用地形来进行周旋，甚至以少胜多，大战局的胜负也有很多时候都会被这些小据点上的一些周旋所改变。而除了强攻据点之外，



有时灵活的奇袭也是致胜的方法之一，许多时候大部分玩家会不经意地蜂拥至前线对抗最激烈的位置，这时很多偏远甚至敌军后方的据点都会出现防守上的巨大漏洞，这时也许可能只是一支三两人的小队就可以将其拿下。而在获得新的据点之后，这里也将可以成为所有队友的重生点，继而实现一些类似包抄之类的战术，从而最大限度地去左右战局的胜负。

小队系统 相依为命

在每次开始游戏之前，玩家可以选择加入一支上限为五人的小队，加入之后小队成员在战场上会以绿色标志显示，与普通的友军不同，在同一小队内的玩家将拥有更紧密的联系。作为同一小队的队友，游戏为玩家提供的最大便利就是小队复活，只要在战场上有存活的小队队友，玩家就可以选择在他身边直接复生。这样就可以保证持续不断地火力，以及稳固战场之上的推进进度。另外，因为小队之内的玩家可以清楚地看到队友分别都选择了怎样的兵种，以及身处战场何处，如此一来玩家在重生时对职业的选择也会更具目的性，一些善于配合的队友总会以小队最需要的兵种职业出现在战场之中。

说到小队复活，这一内容是一项被十分重视的功能，小队队友在玩家身边复活时，最为重生点的玩家可以获得 25 分的奖励，游戏结算时，甚至还有专门有一项针对小队复活的统计。基本上在强攻或者死守据点的时候，小队复活都是不可获缺的功能，笔者曾经试过有一次两个小队不断利用队友复活在一个据点打了将近五分钟的攻防战。只要无法全灭对方小队，都会不断有其队友重新复活并投入战场。

游戏心得 我被谁打死了?

如何在战场上提高自己的生存率是需要通过不断游戏来总结经验的，尽管每次游戏时对面都有 32 名敌人等着爆你的头，但是毕竟偌大一个战场，谁能遇到谁既看缘分，也确实要看意识。在移动中，环境允许的情况下，建议玩家尽量多依靠墙壁之类的环境移动，这样我们至少就能保证自己的一侧方向是基本安全的，剩余的注意力就可以多一些放在没有掩体的一边，这样虽然我们依旧不能躲过正后方尾随的敌军，但至少我们会更加安全一些。除了靠墙移动外，玩家还可以尽量多利用一些自己前方的掩体来作为掩护。在游戏中大家可千万不要以为获得了开阔的视野才能及时发现敌人不被人冷枪爆头，实际游戏中你眼睛所见的诸多角落里其实都有一些蹲哥在开着镜等着爆一个路人的头呢。也许感觉上面前的一颗树并不能起到什么掩护作用，但其实就是这么一些不算茂盛的枝叶，也许就能正好挡住一个狙击手的最佳射击角度，从而帮助玩家逃过一劫。

假如玩家比较不幸的在开阔场景被敌人给盯上，如果附近正巧有极佳掩体的情况下，自然是要优先选择进入掩体。但如果四周并没有什么好的藏身之处，那么这时一定不要怂，在进行不规则移动的同时，赶紧向着屏幕提示的受伤位置转动视角，运气好的话也许找到敌人后还能够完成反杀，最不济就算只能打上一两枪也有机会从队友手中混个助攻什么的。而如果要选择进入掩体的话，千万不要犯新手玩家的一个通病，那就是傻呆呆地对着墙壁面壁，自欺欺人地认为敌人看不到你。其实很多时候当玩家趴在一处矮墙后，或者对着柱子面壁做出这种自以为安全的姿势时，在敌人眼中至少从屁股往下的躯体都是可以随意射击的。那么正确的躲避姿势又是怎样的呢？同样以柱子为例，如果是靠墙的柱子自然好说，





背对着墙壁面朝前方，一方面保证自己面前视野开阔，侧身躲避也能减少敌人可以命中的面积。至于躲在战壕或者矮墙边的话也是同理，能顺着掩体的走势趴着就绝对不要和掩体形成直角，例如我们会在游戏中见到许多蹲点的玩家，他们或是蹲着或者站着隐蔽在角落，很少会有人选择趴着来蹲点，因为这种姿势会缩减玩家的视野不说，如果闯进来的敌人及时发现了我们的话，移动不便的我们反倒更有可能在遭遇中成为枪下亡魂。

除了注意走位之外，想要在战场上存活的更久需要注意的内容还有很多，单人战役里面孤胆英雄式的故事大家还是赶紧把他忘掉，在 BF 的游戏世界中，不紧跟队友的士兵总是死得比较惨的那个。紧跟队友除了可以获得医疗救治和弹药补给之外，小队火力也更有保障，与敌人遭遇的话，生存几率自然能够大大提升。当然，与队友同行的话，能够获得的战场信息也更多，这部分下文会另作讲解。那么我们和队友走散的情况下怎么办？如果是在自家据点落队的话，最简单的做法就是干脆就在据点里面守着，因为很多靠近前线的据点随时可能会有敌人来偷点，这时在我方据点内哪怕只有玩家一个人，躲起来不打至少也能延缓敌人占点的速度。不过在靠近后防线的安全据点的话，还是赶紧去前线投入战斗吧。另一种情况下，如果是靠近敌军据点的话，譬如如果我们发现原本身后的友军据点突然被敌人占据，腹背受敌又没有战友在一旁共同行动，那么我们最好的选择就是赶紧找个建筑物之类可以固守的地方先躲起来，之后打开地图了解一下战况，可能的话就主动与友军汇合。而如果四周都没有战友的话，就干脆静下心来在墙角蹲上一会，搞不好还能有意外收获。

队友配合 你是我的眼

和其他很多地图规模比较小的射击游戏不同，在BF中我们要面对的是来自四面八方的攻击，所以一双眼睛能获得情报总是有限的，这时和队友一同行动的优点就十分明显了。组队行动时，例如通过路口位置时，玩家与队友可以分别留意不同的方向，哪边枪响了另外一方就赶紧进行支援。有时环境比较复杂的话，我们甚至可以干脆面朝身后，倒退着移动，这样和队友互相配合，就算敌人从后面绕过来也无计可施。

当然，上述都是在以玩家之间互相有交流和配合的最佳情况下来说的，如果是玩家一个人游戏的话，则只能主动寻求配合，甚至是去利用队友。比如玩家如果觉得自己前方可能会有埋伏，就干脆走得慢一些，等队友先去探探路。又或者我们在复杂的建筑群中偶遇友军路过的话，就先留意一下他身后有没有尾随的敌人。如果没有而我们想要行动的目标又和他不同也没问题，大概记住这名队友的方向和位置，走出去几步以后看一眼小地图，如果这位战友已经牺牲，那么就意味着至少在他所在的方向可能会有敌人，我们自然就要去对这个方向多加留意。

另外，在队友配合的时候，R1/RB按键所提供的敌军标记功能经常会被玩家所遗忘，但实际上标记敌人所能提供的帮助十分巨大。无论玩家使用的是什么兵种，在没有把握命中并击杀敌人的情况下，优先对敌人进行标记是极好的选择。因为被我们标记出的敌人信息也会同时显示在队友的界面中，这样的话如果我们能够在友军和敌人在一个转角相遇之前就让队友优先得知了敌人的位置，那么两人相见之后谁会是先倒下的一个就没有太大悬念了。



地图载具 强，但绝非无敌！

除了普通载具之外，在大型游戏模式中，必须提及的就是强力的地图载具。这些载具在每次对局中有且只有一架，无论是飞艇、战舰还是武装火车，它们只会出现在战局中比分落后很多的一方。地图载具出现后，玩家可以进入载具内进行操作，地图载具所具备的超强火力，让它们拥有能够改变战局的威力。不过，因为巨大的体积以及十分强大的存在感，它们也会成为战场中的众矢之的，而且地图载具受损后无法进行修理，所以地图载具在游戏中也并不能横行无忌。

地图载具出现后，确实可以快速对战局产生一些影响，不过因为这些载具都有着各种各样的限制，比如火车不能离开轨道、飞艇移动速度缓慢、战舰不能登陆等等，所以它们并不能做到真正意义上的统治战场，在应对地图载具时玩家可以先巩固远离地图载具的据点，之后再以重型武器集火地图载具以其将之快速解决即可。

勋章系统 我在战场立过功！

勋章系统作为游戏中的一个即时挑战而存在，每一个勋章都会对应不同的解锁条件。想要获得勋章，玩家需要根据勋章解锁要求一步步完成目标，勋章所要求的复数个目标中，玩家必须按照顺序一个个来，在完成前面的目标之前，即使无意间达成后面的条件也不会被计入完成进度。除了要完成许多极为困难的任务之外，玩家还要面对的另一个限制是所有可以挑战的勋章会以一周时间为周期更新。玩家只能在一个周期内，解锁游戏开放出来的勋章，也就是说如果这周我们有一个勋章完成了一部分挑战但尚未解锁，那么等到下周开放勋章更新之后，我们就无法继续解锁之前尚未获得的勋章了。所以能够拿到一个勋章对于玩家来说真的是十分困难，而在解锁了勋章之后，玩家当前佩戴的勋章可以让被我们击杀的敌人看到，徽章会显示在我们完成击杀的信息栏中，所以没错，除了炫耀之外，这玩意儿并没有什么别的用处。

武器系统 很全面，但是还是要看枪法

本作中的武器伤害有着十分清楚的计算方式，首先在选择枪械时，我们可以先看到一把武器的伤害数值，然后在信息栏的最下方看到武器在不同距离外伤害的衰减度，之后我们以不同距离可以造成武器伤害乘以命中不同部位的伤害系数就可以粗略计算出武器的伤害。基本上命中头部的伤害加成均为1.5倍以上，不过即便如此普通步兵的冲锋枪之类的伤害较低的武器依旧无法在单发命中头部的情况下击杀满血的士兵。除了伤害之外，玩家还可以查看到武器精准度、腰射稳定性、操控度、射速、可选射击模式以及弹夹容量等信息，根据玩家喜好的不同，不同特性的武器也可以满足不同玩家的选择。值得一提的是，在游戏中想要解锁新的武器必须使用战争债券来购买，而战争债券只有在升级时可以获得，所以玩家再游戏时一定要优先升级作用更大的兵种配件，之后在去购买心仪的枪械。

另外，想要更换武器的话，玩家只能在游戏的重生布置界面按下△/Y键来进入武器设置界面，根据战况需要的不同，玩家可以为不同兵种预置三套装备，并在死亡后随时更换。不过如果是布置复活点的那么一小点时间玩家也不想要浪费的话，那么我们还可以选择去下载本作的辅助手机APP《Battlefield companion》，玩家在这里可以为自己设置击杀图章以及预置武器，查看战绩等内容。因为这个应用目前还没有在国内应用市场登陆，不掌握科学上网方式的小伙伴就比较麻烦了。如果在网上实在找不到的话，加个BF的QQ群一般都可以在群文件共享中找到这个应用的安装文件。



兵种介绍



我是谁？

与其他类型的射击游戏不同，更加偏向于还原真实战斗的“《BF》系列”对于不同兵种的职能划分极为清晰，虽然有部分高阶玩家可以在扮演一种兵种的同时做到一些份外的事情，不过对于包括笔者在内的大多数玩家而言，打仗这回事还是选择自己喜欢且适合的角色，并在战场上做出最正确的选择才能做出更大的贡献。与系列之前稍有区别，今次的《BF1》取消了工程兵的设定，将这一兵种的特别能力拆分到了其他职业内。进而我们在本作的多人对局中可选的普通职业变化为四种，分别是突击兵、医疗兵、支援兵和侦察兵。根据兵种的不同，玩家可以选择装配的武器有很大区别，在战场上需要负责的使命也就出现了很大的不同。每个兵种除了主副两把武器外，还能携带两个配件，而正是这两个配件槽位道具的不同，决定了不同兵种的功能差异。

人肉炸弹 突击兵

主武器：霰弹枪、冲锋枪
配件：反坦克地雷、炸药、反坦克火箭炮、反坦克手榴弹

兵种定位

突击兵在战场上的主要任务有两个，冲锋陷阵和解决敌方载具。冲锋时因为主武器有效射程的限制，玩家一定要记得突击兵不是那种看得见就能够打得着的兵种。突击兵的武器优势在于近距离冲突时，冲锋枪的高射速以及霰弹枪的高伤害所带来的强大近战能力。战斗中如果需要拿下一栋建筑、突破一道战壕，突击兵都会是不错的选择。但如果行动过程中你在几十米开外看到了一名敌军，请不要贸然开枪，因为无论你使用的是突击兵两种主武器中的任何一种，只要对方稍微掌握一点走位的技巧，那么我们的子弹势必都将无法准确地命中。这种情况下，玩家可以尝试优先对敌人进行标记助攻友军击杀，实在不行的话宁可选择放弃，也不要在远距离暴露自己的位置。在游戏中，因为原本枪械的精准度就比较低，所以突击兵可以说是手残玩家的福音之一，在许多地形复杂的场景中，突击兵往往有机会直接出现在敌兵身后，这种绝佳良机就算闭着眼也能拿到击杀。

配件介绍

关于配件的使用，突击兵的四个配件威力上都有着绝对的保证，不过从使用距离的分布上可以看出，能够进行远距离打击的只有反坦克火箭炮一种，其他的不是需要突击到近距离，要不就是要守株待兔提前布置，所以从配件的安排上也能看出制作组有意将突击兵限制在了中近距离。因为要反强力载具，所以玩家使用突击兵时必须做好不怕死的准备，有时候趁着敌人坦克还没有发现你，以最快速度将手中的炸药或者反坦克手榴弹等一股脑扔出，即使以阵亡来换取一次自杀式袭击也绝对不亏，要知道破坏一辆载具的同时，如果敌军没有及时离开载具，这些击杀都会算在玩家头上。同时，破坏一台载具对于局部战况来说往往也能起到十分重要的作用。

当然，以命换命终究只是权宜，当玩家逐渐习惯游戏节奏之后，炸药和反坦克地雷都能起到更灵活的作用。例如遇到坦克后，可以提前布置好炸药再找一个掩体隐蔽起来，等对方载具靠近后进行引爆效果极佳。同时，在上述情况下，因为是近距离引爆，反坦克地雷和炸药都有很大几率导致直接炸毁敌军坦克履带使其瘫痪，如此一来原本的钢铁堡垒就成了一个傻乎乎的活靶子了。除了反载具外，这些威力强大的配件对步兵单位自然也能造成可观的伤害。反坦克手榴弹在强攻据点时是不错的选择，遇到龟缩于建筑物内的敌人的话，扔进去一发反坦克手榴弹绝对可以教他们做人。



最后，反坦克火箭炮在使用时虽然限制较大，不过因为射程所带来的优势，在战场上有着十分多变的作用。除了直接攻击载具外，遇到武器射程之外的野战炮之类的定点目标都可以使用反坦克火箭炮来进行打击，除了重型武器的溅射伤害外，反坦克火箭炮还有破坏掩体的功能。而且即使是要打击很远之外的敌人，因为反坦克火箭炮的弹道落点十分容易控制，甚至可以用作反狙击使用。

虽然身处前线的突击兵几乎是整个游戏中最容易阵亡的角色，不过突击兵也是游戏中最不可获缺的兵种（没有之一）。多人对局中，玩家可以发现如果一方的突击兵数量不够的话，往往在进行据点攻占的时候就会显得力不从心，即便有再好的狙击手来击杀敌人，或者意识再出色的支援兵来提供掩护，没有突击兵冲锋陷阵的团队就像是没有了牙齿的老虎，根本不足为惧。

救死扶伤 医疗兵

主武器：步枪（单发 连发）
配件：医疗用针筒、医护箱、步枪手榴弹 高爆（对载具）、步枪手榴弹 烟雾（遮蔽视线）、步枪手榴弹 破片（对人）、绷带包

兵种定位

医疗兵的存在可能无法直观地影响战场，不过对于队友来说却是无比重要的，当然在一些特定模式之下，医疗兵还将变得更加重要。使用医疗兵时的大致理念和身先士卒的突击兵完全相反，如果玩家选择了医疗兵就一定要在心中默念三遍死道友不死贫道来坚定信念。首先，武器方面医疗兵的步枪是一种既强势又羸弱的武器，强势之处在于步枪的射程远、单发伤害较高，这些武器在枪法好的玩家手中，简直可以当做狙击枪来使用；但是极小的



弹夹容量、换弹速度缓慢，以及较低的命中容错率对于新手玩家来说就显得相当不友好了。所以除非是在把握十足的情况下，不建议玩家盲目地进行火力压制一般的射击。因为步枪的换弹时间真的很慢（重要的事说两遍）！这种慢也许对于位于安全位置的狙击手来说还算无关紧要，但是对于要紧随队友在前线冲锋的医疗兵而言，就已经足以导致我们去进行新一轮重生部署了。所以，医疗兵比较适宜的节奏是跟在队友身后，也不用跟得太紧，有条件的话稍稍离开队友并躲在附近的掩体后也未尝不可。当然这个距离也不要太远，只要维持在 20 尺以内，这样倒下的队友就能得知我们的存在，而不是火急火燎地赶去部署点投胎。

配件介绍

说到队友救援，就必须重点讲一下医疗兵的主力配件医疗用针筒。这个针筒可以用来复活尚未选择重新部署的阵亡队友，游戏中医疗兵遇到阵亡的队友时，可以看到骷髅标志的提示，此时接近友军就可以使用医疗用针筒将之复活。值得一提的是医疗用针筒和武器有些相似，需要进行瞄准命中才会有效，超出范围或者没有对准准星的话只能看到扎针动作，但是没有复活的疗效。医疗用针筒每成功使用一次之后，就需要在左手的药水瓶中补充药水，相当于武器的换弹。因为有了这个设定，所以玩家无法在瞬间拉起两个临近的友军，选择救援时机时一定要注意。另外，因为医疗用针筒在命中敌人时也可以作为近战武器来使用，这个补充药水的过程也就相当于医疗用针筒的换弹时间了。除了不能连续救治外，在混乱的战场上见到倒地的友军也记得不要乱扶，尤其是那种倒在荒郊野岭附近又没有摄像头（敌军标记）的队友就更加不能去乱救，不然搞不好中了冷枪埋伏那就是一出“拉一送二”的人间惨剧。除了自己需要注意之外，如果我们以其他兵种的身分在战场上阵亡的话也要注意，如果是被狙击手或者角落的冷枪所击杀的话，一点要赶紧超生，不要误导友军的医疗兵赶来救援再累了他人性命。

在使用医疗用针筒复活队友之外，绷带包和医护箱两种配件则可以用来为存活的受伤队友恢复生命值。这两个急救道具能直接恢复的血量比较有限，不过好处是可以立刻终止友军的受伤状态，并在队友被治疗之后快速进入回血状态。绷带包使用时便捷性很高，可以直接按键投掷扔在队友身上，这样就可以在不接触队友的情况下帮助他们进行治疗。



例如，有时如果医疗兵和队友被火力压制而无法汇合，那么医疗兵就可以直接将绷带包扔出帮助远处的队友回血。相比绷带包，医护箱则要笨重一些，只能设定在固定地点，需要治疗的玩家只要靠近医护箱就可以得到医治。这种治疗方式虽然听上去有些被动，但是其实只要玩家布置得当，医护箱就能帮助复数个友军进行回复。例如在阿尔贡森林的 C 点石桥位置，常常会出现双方僵持的局面，此时在友军身边放下一个医护箱的话，受伤的玩家就能快速得到救治并重返战场，而身为医疗兵的我们就只要躺着赚分数就可以了。

最后，作为医疗兵惟一可以进行攻击的配件，步枪手榴弹的使用还是推荐大家谨慎选择，因为这一武器在发射之后，并不是即刻引爆的，所以计算射击提前量对于新手玩家十分不友好。同时因为是榴弹武器，步枪手榴弹也不是那种指哪儿打哪儿的武器，距离和高低差所造成的弹道变化也需要玩家通过经验去修正。不过在积累了一定的战场经验之后，步枪手榴弹可以选用的三种特殊榴弹还是具有一定的战术作用，尤其可以替冲锋在前的友军提供不俗的火力支援。但是还是那句话，既然选择了医疗兵，那么救死扶伤才是我们的首要职责。

保障有力 支援兵

主武器：轻机枪

配件：迫击炮 高爆（范围小 威力大）、迫击炮 空爆（范围大 威力小）、弹药包、弹药箱、吸附性地雷、维修工具

兵种定位

支援兵在战场上属于比较万金油的角色，无论是远程的火力压制还是近距离的冲锋，总之选择作为支援兵登场都是十分合适的。支援兵的主武器轻机枪有着十分可怕的弹夹容量，尽管伤害爆发不高，不过中近距离都有不错的压制能力。虽然可能和突击兵单挑的话显得有些力不从心，但如果跟在队友身边，那么弹夹容量的优势就能发挥的淋漓尽致，毕竟当别人的弹夹已经打空，才正是我们的轻机枪最稳定的时候。缺点方面，正如之前所说，轻机枪除了单发伤害较低外，它的射击过程还会分为两个明显的阶段，这两个阶段之下轻机枪的表现可谓隔天差地。最初开始射击时，轻机枪的准星抖动十分明显不利于开镜瞄准，而且射速相对较慢；另一方面，随着射击的延续，枪械的射速会提高，抖动会渐渐趋于平稳，除了可能随之而来的枪管过热外，这时的轻机枪是真的好用。使用时建议玩家可以先使用腰射将枪身打热之后再开镜瞄准，而这个阶段也是轻机枪攻击效率最高的时段。因为这一慢热的特性，支援兵最适合的位置，还是为队友提供火力压制，有时候甚至不需要我们打得有多准，只要能成功阻碍敌人的行动就算是达成目的了。

配件介绍

关于支援兵的配件必须要重点讲一下的就是迫击炮了，尽管这一职业的默认配件组合还是以弹药补充为主，但是请相信在用了迫击炮以后，你才能体会到支援兵真正的乐趣。关于迫击炮的使用和普通枪械有所不同，玩家在布置好迫击炮之后，画面靠近中间的位置会出现一个小地图，地图上有一个红色的瞄准点，这就代表了发射迫击炮的炮弹落点。选择好落点后，玩家





将获得炮弹的视角，一发不中的话，也可以根据刚才看到的战况来对迫击炮进行调整。通常情况下，如果前方有队友帮助支援兵标记敌人的话，精准命中后迫击炮的杀伤效果十分惊人。不过因为在使用迫击炮时，玩家是处于完全没有防备的状态，所以迫击炮一定要架设在安全的位置，同时也要注意保证面前区域的开阔，不然太靠近掩体的话，榴弹很有可能会在发射出去之后撞上掩体而导致提前爆炸。另外玩家还要注意，虽然迫击炮的弹药较为充足，但是也不要想着将所有弹药全部使用完毕，如果身边已经没有队友或者连续几发都没有命中的话，就要赶紧离开避免被靠近的敌人打个措手不及。最后，还是因为迫击炮在使用上的一些限制，通常只推荐阵地战压制据点或者应付敌人的强攻时使用，一个人蹲在大路上用迫击炮去打击移动目标是十分不理智的选择。

除了迫击炮之外，支援兵在战场上最大的作用就是为友军补充弹药了，弹药包和弹药箱的区别与绷带包和医护箱相似，一个更加灵活，一个则比较考验玩家使用的时机。基本上弹药箱布置之后，没有弹药的玩家都会十分积极地过去补充，毕竟谁也不想让自己手中的武器因为没有弹药而变成了烧火棍。而弹药包则是一种更加主动的蹭分道具，真正需要弹药的友军头上会出现闪烁的子弹标志来提示我们可以过去帮他补充弹药，但是管他呢，只要友军哪怕打出了一发子弹，咱们也照样把弹药补给他，赚分就是这么容易。

最后说说维修工具和吸附性地雷，除了战场上真正的老司机之外，能够使用维修工具来维护载具的就只有支援兵了，维修的操作方式和司机的外部维修相同，不过因为身为支援兵的我们离开载具后火力要强一些，而且也不会导致载具无人驾驶，所以也有着一定的实用性。至于吸附性地雷，这种武器的使用效果十分拔群，贴在敌军坦克上可以造成部位破坏，有目的性的安置吸附性地雷可以直接摧毁敌军坦克的炮管或者履带之类的，不过毕竟这玩意需要近距离使用，所以能不能贴的上还是一件比较看天的事情，当然如果有十足的自信的话，直接将吸附性地雷扔出来或者计算提前量预先布置也是可以的。而当你精准地将吸附性地雷的爆炸伤害带给了敌军之后，你会发现一切都是值得的。

指指点点 侦察兵

主武器：步枪（单发）

配件：绊索炸弹（燃烧）、信号枪（侦查）、信号枪（闪光）、穿甲弹、狙击手诱饵、狙击手护盾、战壕潜望镜、绊索炸弹（高爆）、绊索炸弹（毒气）

兵种定位

侦察兵可能是战场中最迷人的角色了，远离野蛮粗暴的前线，百米开外取人首级，优雅的如同战场上的贵族一般，所以游戏中我们也往往会看到很多人争先恐后的作为侦察兵重生。不过，在这些人中有大部分都误会了侦察兵在战场上的实际作用。诚然身背步枪的侦察兵在射程范围上有着巨大优势，单发子弹伤害也是极高（除了爆头是即死之外，远距离步枪单发命中躯干也能打掉敌人90点左右的血量），不过请容许我强调一遍侦察兵不等于狙击手。除了使用步枪狙击敌人外，侦察兵其实更多的是作为队友的眼睛出现在战场上，借助战壕潜望镜配件和步枪瞄准镜，侦察兵可以更为高效地为战友标记战场上的敌人，配合信号枪的使用对突击兵等队友的行动做到很好地引导。因为网络延迟的缘故，笔者在游戏中扮演侦察兵时，其实击杀率相当惨淡，有时往往会因为延迟而导致自己无法分辨究竟是射偏了，还是真的卡了，所以如果以一个狙击手的标准来评判，我无疑是十分失败的。但在敌军侦查方面就是另外一回事了，狙击打不到没关系，按下R1/RB键为友军标记出敌人（除了步兵之外，飞机坦克都算在内，只要看到会动的，在开枪之前都可以先来做个标记）的位置，既能帮他们躲过冷枪，如果友军成功反杀的话，索敌助攻分数奖励轻松到手。当玩家习惯报点之后，也要开始去进行对战局最有利的报点，譬如队友正面的敌军可以无需太过重视，而是以交火点为圆心，替队友找出有可能存在的敌方支援，这样就可以避免友军腹背受敌。一般来讲，除了使用小队复活的敌军外，大部分赶来的支援都需要从附近的据点重生，所以在据点到交火点的直线上总是能够发现一些敌军的支援力量。

关于狙击的部分，枪法精准的玩家自不必说，对于新手而言，因为本作中的步枪瞄准镜辅助功能比较差，射击时需要玩家自己判断的地方变得更多。在射击距离较远的目前时，计算子弹飞行的提前量最为重要，正确的判断方法是根据敌军在瞄准镜中相较于刻度线的大小来判断射击距离，进而去预判提前量。距离玩家一百米左右的敌人，在瞄准镜中的大小应该差不多是占据十字一边的三分之一左右。最初练习时，一定要记得开枪后不要关闭瞄准镜，观察子弹的轨迹可以帮助我们对接下来的射击进行修正。不过这种判断方式，对于新手玩家而言会比较难以及时反应过来，这时通过另外一种手段：即以目标地点距离来估算射击目标的距离，这种方法的优点在于开镜后可以快速进行预判射击，不足之处则是在你想要射击的目标相同方向不一定随时能找到可以作为参照的距离提示，所以归根结底玩家还是要多多练习来习惯游戏中的狙击操作。最后，关于弹道的计算，大家只要抱着打高不打低的心态去瞄准，离得远的话可以尝试将十字准星对准敌人头上标记靠下一点的位置。

当然如果没有百步穿杨的枪法，笔者还是推荐大家多多选择静止目标来射击，遇到那些走位飘忽不定，开枪都要左摇右摆的玩家就不要盲目出手了，以免一发不中又惹到神枪手，顺着弹道找到我们再赏一个爆头就不值得了。既然枪法不好，想要有更多射击不动目标的机会，就要去选择一个好的狙击点来蹲守。在游戏中狙击点的选择离不开两大元素，良好的视野和隐蔽的周边环境，想要获得更多视野的话，战场上的制高点自然就成了不二之选。想要到达类似的地点，除了熟悉场景地图去掌握如何攀山越岭之外，登上运输机后空降也可以帮助我们到达一些平时根本到达不了的狙击点，如果这些位置你自己想不到的话，没关系，战场上其他阴险的侦察兵会告诉你的。不过相



对的，如果敌人想要反狙击的话，最先想到的地点也是高处，所以玩家被反狙的可能性也最大，这类位置可以说是优劣势持平。另外一种选择则是尽可能隐蔽的位置，以西奈沙漠为例，尽管大部分侦察兵都会选择在屋顶或者山头作为狙击点，但是其实换个角度去看，地图中硕大的沙漠地区其实也是很好的狙击点。一些沙丘的高度并不低于房屋，而且敌军很少会主动留意沙漠里是不是有个狙击手在蹲点，而且因为这里真的是人迹罕至，玩家被敌人绕后的几率也很低。以此为引深，类似格拉巴山山坳中的草丛里，帝国边缘的小湖边这些都是很隐蔽的狙击点。而高于这两种境界之外的，就是龟缩在建筑里面打暗枪的侦察兵了，一条不带瞄准镜（玩家在开镜瞄准时，瞄准镜会发出反光，除了击杀提示之外，这也是平时玩家可能会暴露的主要原因）的步枪不知道能带走多少战场小白的性命。

配件介绍

说到了躲在房间里蹲人，就必须要讲讲侦察兵的好伙伴绊索炸弹。这种炸弹虽然在正面战场比较鸡肋，不过对于侦察兵来说，可以为我们营造一个更加安全的环境。 实用性来讲高爆的绊索炸弹最强力，不过用处要少一些，燃烧属性的绊索炸弹除了提供伤害外，还能带来一些持续输出。一般玩家在选择一个房间进行蹲点之后，绊索炸弹自然是要放在入口位置，这样就能很好地防御试图绕进来的敌人。除了提前安置外，如果玩家要离开建筑的话，也可以在临走之前布置一个，绊索炸弹总能带给我们意想不到的收获。

信号枪这个配件很强力但也很尴尬，即便信号枪可以快速标记敌方单位，但毕竟不是好友联机，即使我们把信号枪打在敌人头上，喜欢无视它的玩家依旧会对其选择性失明，所以与其被这个配件占用一个栏位，倒不如干脆点换上别的道具。不过，玩家要是实在想试试信号枪的话其实信号枪还有其他不少用处，首先信号枪的子弹在发射出去之后，除了可以标记敌人还能造成燃烧伤害，甚至对载具也同样有效。另外，也推荐玩家尝试一下闪光信号枪，它所带来的致盲效果也可以帮助我们创造一些绝好的进攻机会或者度过险境。

穿甲弹也就是所谓K弹，可以直接对载具造成伤害，对重型坦克伤害约为10以内，轻坦克最高15点，其他载具最高则是25点。当然也可以用来打人，虽然没有数据可以证实，不过因为是强力弹药，穿甲弹命中普通步兵单位的伤害似乎要高于普通步枪弹药，基本上可以保证一击即死。

值得重点说一下的是狙击手诱饵，这个道具可以对敌方狙击手起到不错的诱导作用，不过如果是和距离较近的狙击手相持的话效果不大，但是拉开距离之后，敌方视野在远距离的影响下，确实能起到不错的效果。除了诱导对方射击外，狙击手诱饵的另外一个作用是可以标记出命中它的敌人位置，这个除了能辅助我们进行反狙击外，有时候放一个在其他友军身边，比如躲在战壕内或者掩体后面，也是一个蹭分的好手段。

最后，狙击手护盾和战壕潜望镜就没什么特别的了，护盾可以在没有掩体的时候为我们提供一些保护，例如躲在房顶蹲点的时候就可以使用。而战壕潜望镜则是帮助我们在掩体后面来标注敌军，因为是通过潜望镜的折射来观察敌人，就算他们对着我们反光的镜片来上一枪，也不能伤我们一丝一毫，可以说是索敌流侦察兵的不二之选。

机毁人亡 飞行员

（非坦克载具驾驶员）

主武器：卡宾枪、手枪、霰弹枪

配件：信号枪（侦查）、维修工具

兵种定位

如果你没有丰富的飞机驾驶经验的话，答应我不要去开飞机，如果你想要在战友的飞机上重生的话，答应我先看一眼积分榜，如果他没有排在前五位置的话，请务必要敬而远之。作为战地地图中造成死亡最多的载具，飞机单位除了可以无情地杀死敌人之外，对自己人也是毫不留情。除了撞毁、被敌机（飞得低的话，步兵和地面载具都会对你进行疯狂补刀，更不用说还有许多防空炮在等着我们）击坠、乘坐飞机时最委屈的死法无疑就是飞行员已经跳机了，而乘客们还傻乎乎地在用机枪对抗着尾部的敌机。所以如果我们作为驾驶员出现的话，就算是要准备弃机，也要将飞机拉起来向天空飞去，不然那些死不瞑目的队友的锅就只有我们来背了。战斗中为了方便队友或者自己输出，垂直飞行可以让机炮有更长的输出时间，飞机慢飞也可以在高空进行据点占据，如果开局时拿到飞机又没有遇上敌机的纠缠的话，可以选择先去偏远的据点位置抢点。常在天上飞，难免遇到敌机，如果尾部被咬紧的话，甩开敌机永远是第一要务，这时候就不要去想着顺路打击地面单位了，尽可能让自己的飞行轨迹更加难以揣测可以帮助我们有效地甩开敌人。当然，如果遇上实在甩不开的敌人的话，记得也不要平白浪费一架飞机，调整方向直冲敌方地面据点后跳伞可以让飞机再多发挥一份光和热。

除了飞机外，游戏中还有类似吉普车和边三轮摩托，这些载具的实战能力不高，战场上基本主要作为代步工具来使用，驾驶车辆的话抵达远处据点的速度总是要比走路快上许多，所以开局时车辆驾驶员也肩负着提前抢点的任务。驾驶载具路过友军身边时，如果车上还有空位，可以减速等待一下，看看有没有友军愿意搭个便车，不然留给赶路的友军一个扬长而去的背影，就是对团队行动的一种拖慢了。

配件介绍

身为一个驾驶员！连载具都保不住了，还要配件有什么用！



刷分机器 坦克驾驶员

主武器：卡宾枪、手枪、霰弹枪
配件：反坦克手榴弹、维修工具

兵种定位

坦克单位可以说是游戏中战术意义最重要的一种，除了有着强大的火力外，既拥有强大的防御力又能够承载多名士兵的坦克也是一种很好的运载工具。玩家在控制坦克时要根据自己坦克的类型来调整驾驶风格，例如控制只有三炮管的迫击炮型巡航坦克的话，玩家就要尽量避免暴露防御薄弱同时也是视野盲区的车尾，通常在掩体之后进行中远距离火力压制会是不错的选择。而如果我们驾驶的是小队支援巡航坦克这种具备五机炮的坦克，那就尽量不要太靠近掩体移动，避免载具一侧的玩家只能对着一面墙傻愣愣发呆。作为坦克驾驶员除了必须去考虑躲避敌军火力外，如何让车上乘客拥有更好的输出环境也是必须要考虑的内容，因为毕竟坦克本身就是一种十分容易受到针对的目标，基本上驾驶员只要能避过步兵扔过来的手榴弹就算完满完成任务了，剩余的时间最好偶尔也停一停车让队友可以稳定地瞄准开火。

再说作为承载工具时，因为坦克车本身皮糙肉厚，玩家驾驶它们直接去占据据点的话，不仅能有效地杀伤并压制敌军，如果车内乘客足够多的话，占点速度也会大大提升。而且在友军选择重生点时，只要是还有空位的友军载具都可以直接作为重生点使用，这也加快了玩家重新投入战场的速度。所以在战局中，我们经常能看到一辆坦克车连续攻占据点，从而改变战局的情况发生。但是与之相对的，如果玩家驾驶的坦克（单人乘坐的轻坦除外）中没有其他友军作为支援，那么我们就要尽可能避免来到战场的中心。毕竟如果只有驾驶舱的武器可以使用的话，一辆坦克的另外三面都是完全没有防备的，所以与其被敌军当做活靶子刷分倒不如远远躲起来用火炮远距离支援，等待足够的友军进入载具后再做行动。

配件介绍

坦克驾驶员的配件比较考验玩家的使用时机，毕竟何时应该从我们的钢铁巨兽中离开并使用我们手中的道具来参与战斗的行动，对时机的选择十分重要。以维修工具为例，玩家执行一次维修的速度基本和敌军坦克填装一次炮弹的时间差不多，这种情况下，如何为自己创造时间差来维修坦克就要考验玩家的经验了。外部维修时，虽然玩家处于相对危险的环境，不过其实只要选择好维修时机的话，维修收益将大大提高，例如如果原本坦克就打算要在掩体后发炮的话，那么此时趁机下车修理就是个不错的选择。

反坦克手榴弹这一配件的存在则相对较为尴尬，除了玩家的坦克被损毁时，玩家才会被迫下车战斗之外，基本也就只有在两辆坦克与城镇中相遇时可以尝试主动下车使用。笔者为数不多的成功使用驾驶员的反坦克手榴弹配件都是在类似西奈沙漠的中心城镇位置，当两架坦克因为建筑物而被遮挡视野的情况下，选择离开车辆用反坦克手榴弹偷袭能收获一些效果。



移动标靶 骑兵

主武器：步枪
配件：绷带包、弹药包



兵种定位

作为曾经测试版本中表现最为强势的兵种，在正式游戏中骑兵反而显得有些无力，一是因为玩家应对骑兵的经验更加丰富，二是很多老司机在经过了最初的新鲜劲儿之后估计已经厌倦了骑马与砍杀，所以骑兵在战场上的表现也出现了大幅下降。因为骑兵是单兵作战单位，队友很难帮到我们，所以对个人操作要求较高。骑兵配备的步枪相当好用，只不过如果是在马匹上瞄准的话，目标太过明显，所以能够供玩家使瞄准射击的时间比较紧张。除了步枪之外，骑兵最强力的武器依旧是近战的马刀。因为可以连续挥动又具有秒杀敌人的强大伤害，骑兵如果可以在适合的时候突入到敌军据点内，经常可以拿到连续击杀。不过限于骑马时不够灵活的移动，骑兵在面对单一敌人时，有时反而比面对复数个敌人更加吃力，因为如果遇上一个知道如果横向跳跃躲避的玩家的话，骑兵的马刀几乎是派不上用场的（在平坦地形下，如果玩家匍匐在地的话，马刀同样无法伤到我们）。



借由马匹所提供的高机动性，骑兵在拥有高速移动能力的同时，穿越矮墙或者沟壑的能力上也要高于普通载具，所以在开局抢点时也有不俗的表现。最后，关于骑兵的走位技巧，除了在战场上从背后阴人外，正面突进的话骑兵一定要走弧线而不是从直线突进，因为马匹较高的移动速度，弧线前进时敌军射击是需要进行提前量计算的，这样无疑可以增加他们射击的难度，但是如果是笔直移动的话，那么连人带马那么大块头的目标，显然对手是不会失手的。

配件介绍

绷带包和弹药包的存在决定了骑兵将拥有超过其他士兵的生存以及续航能力，不过这样的配件构成也造成了他的一个巨大缺点，即离开马匹后，骑兵所能对战局造成的影响就十分有限了，而且因为骑兵本身可以下马，坐骑丢失而的情况也时有发生，这时的骑兵就会陷入比较尴尬的境地了。当然，如果玩家在失去了自己的爱马之后依旧在战场中幸存的话，别的骑手遗落在战场上战马也是可以为我们所用的。

战役模式

关于本作的单人战役模式，尽管DICE为玩家们剪出了许多出色的预告片，不过实际游玩起来还是能发现其实制作单人战役对于DICE来说仍然还是一项十分有难度的挑战。尽管剧情上充满了对于战争的反思，不过几段剧情在叙事上其实有着不小的重复性，一次过玩下来难免觉得有些类同。不过，借用身边不少BF老玩家的评价，这一次DICE算是学乖了，放弃了线性推进游戏的尝试，在一张大地图中为玩家设立目标，但是具体要怎么行动则交由玩家自己考虑，基本算是做了个有剧情的多人教学。这一设计也让这次的战役模式呈现出了多变的玩法，尤其在第五章的沙漠部分甚至有一种《潜龙谍影V》的即视感。

至于内容方面，本作共有六个章节外加一个总览剧情，其中作为序章出现的“钢铁风暴”只需要通关即可。剩余的五个正式章节则需要完成每一关的挑战和收集，达成这些内容并在困难难度通关之后就可以解锁所有的相关奖杯/成就。下文的攻略将为大家详细说明每一关挑战的达成技巧，列出收集位置，以及一些困难难度打法指南。游戏时玩家完成的挑战和拿到的搜集都会即时存档，也就是说完成后可以无须通关直接退出，为了提高效率建议玩家现在一周目选择困难难度，通关后直接最低难度开二周目刷取所有剩余要素。



第一章 浴血之战

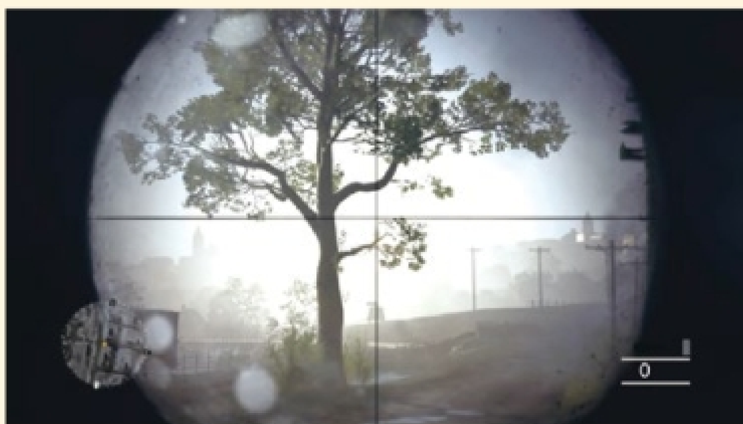
绝顶表现

本关的流程十分简单，玩家只要根据任务目标的提示，一步步驾驶坦克推进战线即可。高难度下，敌方野战炮的攻击威力会有所上升，此时玩家要多注意利用掩体来隐蔽车体，避免被多门野战炮同时打击。至于与其他坦克的载具战，要多攻击他们的侧面或者履带这些弱点部位，如果实在瞄不准的话，只要记得不去主动瞄准正面的装甲，其他什么位置都可以考虑。同时，因为高难度下玩家还是比较难获得轻松瞄准的机会，建议可以多从远处打击目标，同时也能熟悉一下坦克发炮的抛物线提前量，为多人游戏打下一个基础。另外，初进游戏时一些没有玩过此系列的玩家可能会觉得战场环境比较混乱，如果不能准确地分辨敌人的话，记得在看到攻击我们的目标后，按下R1/RB键来做一个敌军标记，与多人模式不同，单人战役中玩家标记出敌人后可以永久获得敌军的信息，这样不仅有助于我们分辨敌人位置，还能提升在混乱战场中的瞄准效率。

通过游戏中的铁桥之后，玩家的坦克会陷入泥沼不能动弹，此时我们需要放飞信鸽来向后方请求炮火支援。这时我们将会获得控制信鸽的机会，信鸽的飞行控制方式与飞机相同。

挑战要点

德国反坦克战术：摧毁所有野战炮的难度不高，玩家只要注意不要遗漏即可，因为完成挑战后百科条目会立刻解锁，所以玩家如果还没有看到挑战完成的提示，就不要前往检查点，回头重新搜索即可。本关中共有36门野战炮：目标A点左右各有2座。目标B点左右各有3座。B点和C点之间有5座。在C点“贝伦十字路口”遭遇巡航坦克处有3座。使用扳手在外部维修坦克后，接下来的阵地有4座。来到第一个炮兵阵地后面，正面有3座野战炮，此处连续两个炮兵营地的右侧道路远处还有一个。来到D点位置之前有4座(最左边一座可能在玩家到来之前被流弹击毁，而靠近D点附近有3座)。在D点之后的山坡上有3座。再次遭遇巡航坦克后，此区域左侧有2座，右侧有1座。通过随后的铁桥之后，左侧和右侧各有1座。至此如果玩家还没有跳出完成挑战的提示，就要回头重新搜寻了。



侦查热气球：在本关中，玩家要一直等到倒霉的队友牺牲之后，才可以随意上下坦克。在剧情演出之后，我们会在场景中找到一个弹药补给处，在这里获得武器之后，从左边的道路上去，会刷出许多敌人让我们轻松完成挑战。当然，即使不在此处完成，后面依旧有许多完成的机会。

收集编号	收集位置
野战手册1	在队友牺牲之后，玩家可以在前方三个相邻目标点的方向看到一个弹药补给处，在此下车即可于帐篷的右边地面上找到。
野战手册2	在两个炮兵营地所在的建筑物内（搞定后D目标点会刷出的那个营地），入口就在被摧毁的第二个营地后面，进入房间内在左手边的角落内。
野战手册3	拿到上一个收集后，从身后的门离开建筑物左转会找到一个小推车，就在推车后面的墙壁下。
野战手册4	压制D点之后，以中央的旗帜为参照，在东南方向的小屋角落外的地面上找到。
野战手册5	在铁桥前遇到敌军坦克的道路右边可以找到一架牵引炮，就在炮的后面。

战争迷雾

本关中玩家需要离开坦克，徒步通过四个敌军据点，前三个据点原本敌人数量就不多，加上地形天气的优势，直接上去正面战斗的难度也不高，敌人几乎无法形成火力压制。关于挑战的潜入则可以参考下面的挑战详解。困难难度下，本关惟一的难点在于第四个据点的碉堡攻占和与坦克的战斗。进行这场战斗时，要多多搜刮场景中的武器箱以获取强力武器，如果不想浪费时间的话，也可以选择直接将地图中刷出的坦克引到贝丝附近，将它们逐一标记后，再使用场地中的野战炮来解决。（不过这种打法，需要承担贝丝被炸毁的风险）



挑战要点

引导贝丝：不被发现和全程不使用近战击杀的挑战无法同时完成，尽管关卡中我们可以找到一把消音手枪，不过这把枪的伤害很低，打在钢盔上也不能击毙敌军，所以还是推荐在全收集的周目中完成此挑战，剩下的一个则在最高难度和敌人硬拼即可。首先讲一下关于本关潜入的几个小技巧，标记敌人获取他们的移动路线不用多说，蹲下移动还可以减少发出的声音，敌人看到我们的话，只要警觉槽还没有被红色填满，就不算被发现。另外，即使地图上有尚未标记出的敌人，当他们一旦进入警觉状态，地图上就会出现一个空心的黄色菱形标记，此时玩家只要注意对应方向即可。关于敌人的视野，在迷雾的影响下，敌人的视力要比我们想象的还要差，基本只要不是正面被看到，没有发出巨大声响，就不会被发现，而且只要我们和敌人之间存在一个障碍物（例如一根柱子、一架野战炮甚至一颗纤细的小树），即使理论上他们已经足以看到我们了，但也会视作我们处于隐藏状态。最后，长按右摇杆之后，我们可以保持为近战武器模式，此状态下当靠近到足以直接击杀敌人的距离时，角色会做出一个击打的准备动作，帮助我们判断暗杀时机。

本关共有三个检查点，在第一个营地处共有五个敌人，这里我们从右边走可以找到一个补给帐篷，投掷空弹壳将敌人逐一吸引过来后，利用帐篷的地形就可以将他们轻松解决，如果是低难度的话，从正面攻击也可以直接击杀敌人。第二个据点难度相应有了提升，共有九名敌人驻守在此处，我们先从右边的小路找到一个补给处，这里有两个敌人，搞定后可以在此处找到一把强力的近战武器，之后回到左边的大区域，先站在制高



点尽量标记多一些敌人，随后当他们开始巡逻后。找到巡逻路线的空隙进入据点的地下工事，解决掉下面的一个驻军后，上面被标记的敌人可能会开始警觉，此时将他们引下来后，可以利用地下工事光线不足的地形解决敌人。大概搞定四个左右的敌人后，地上的巡逻兵数量已经非常稀疏，可以上去轻松通过。第三个据点处驻军数量为十一人，不过因为较大的场景，所以其实守卫密度也算不上高。我们先从铁丝网右边进入据点。此时注意标记高处瞭望的两个敌军，然后在他们下面我们又可以找到一个地下工事。不过这一次因为工事的规模很小，将敌人引下来打显然就不是很明智了。不过，我们依旧可以利用这里的地形来标记敌人，一旦感觉要被发现了就赶紧躲回去。如此反复可以解决这附近大部分在巡逻的敌军，最后只剩下几个站岗的小聋瞎，解决起来没有难度。

森林战：这个挑战只要玩家不使用近战攻击就好，如果觉得困难难度全程打正面有难度的话，也可以在简单难度完成，离开丛林之后选择重新任务继续潜入挑战即可。

收集编号	收集位置
野战手册1	第一个敌人据点，贝丝破坏封锁的铁丝网之后，向右边爬上土坡。
野战手册2	第二个敌人据点地下室，西南角落的两个床铺中间。
野战手册3	第三个敌人据点，贝丝通过铁桥后，从敌军所在的一侧走向桥下，在一块石头前面找到。
野战手册4	第四个敌人据点，场景上坡位置最左边的小碉堡里面。
野战手册5	第四个敌人据点，场景上坡位置最右边的补给点，靠近铁路一侧的木箱附近。

临崩之际

本关的目的是从敌军的据点处将坦克零件偷走，除了关卡要求的潜入挑战之外，正面战斗时因为敌人分布比较松散，难度也不高。值得一提的是，因为本关的地图规模很大，玩家并不需要解决所有的敌人，只需要拿下零件附近的看守就可以。关卡中共有四个零件需要收集，每拿到一个零件后游戏就会自动存档，存档后玩家被发现也可以选择从检查点重新开始。因为需要潜入作战，所以本关不同在难度下几乎没有区别，下文所有潜入的路线在困难难度下依旧实用，不过如果遇到因为敌人警觉性提升而无法直接绕过的情况的话，就用狙击枪将他们解决好了。

挑战要点

德军坦克工作坊：关卡刚开始，我们可以看到一架风车，进入后在楼上找到一把消音狙击枪，这把枪可以大幅降低潜入的难度。借助风车的高度优势，我们可以尽可能的对敌人进行标记，方便之后的行动。本关中每个据点附近都会有一个风车可以让我们爬上去瞭望，不过其实并没有这个必要。第一个据点处一共有四个守卫，火堆旁边两个，左右的小路上各一个，无论玩家选择从哪一边走，火堆边的两个敌人都需要制造一些动静将他们分散开再





逐个解决。如果不善于潜入的话，这个据点右边的土坡上有一个草丛，蹲在这里绕圈敌军也无法发现我们。

完成第一个据点之后，向前走我们能看到两个风车，笔者选择了从左边前进，并将此处作为第二个目标据点。在风车上我们可以标记到三个敌人，火堆边两个，坦克边一个，但是需要注意的是这个据点内还有两个敌人位于墙后的死角位置，需要进入据点内才能看到。来到此据点后，只需要解决坦克附近的一个守军，剩下的人即使在巡逻路线上，也无法发现玩家。在我们拿取零件的过程中，有可能会引起敌人的警觉，不过如果是低难度的话，绝对可以在敌人发现我们之前直接将零件拿走。

搞定第二个据点后，从东边的围墙缺口直接离开并回到之前右边的第三个据点继续取得零件。此处我们从东边的小路靠近据点，在据点的补给处方向可以找到一面坍塌的矮墙，从此处爬上去后发现两名士兵，进行标记后可以直接选择绕过此处，向西走在上坡处找到第三个零件。

来到最后一个据点的时候，天色已经渐渐亮了起来，玩家此时的移动就要更加小心一些。在这个据点前有一个风车，上面有个狙击手建议优先干掉，之后我们可以看到附近桥边有两个士兵，桥右边的小河边也有一个，此处建议直接从右边河道过去。随后的一段路上，遇到的敌人都会出现在比较显眼的位置，可以自行选择击杀或者绕过。看到第四个零件后，一定要注意除了在维修坦克的敌人外，附近还有一个巡逻的士兵，行动时要多加留意。拿到这个零件后，挑战完成的提示会立刻跳出，此时骑上之前路上看到的一匹马快速返回坦克处即可完成关卡。

收集编号	收集位置
野战手册1	在第一个据点拿到零件后向左，一个堆放着木材的小屋内。
野战手册2	第二个据点前的风车内第三层（在第一个据点左边的那架风车）。
野战手册3	在第三个据点的补给处北边，一栋二层窗口有机枪的小楼内，在机枪后面蒙着白布的家具背面的地上。
野战手册4	从上个收集品的小楼内出来，向北看可以发现一个写着“A.LEFEUVRE”字样的建筑，进入这里的三楼向着窗口反方向的墙壁走，在左手边地面上就可以看到。
野战手册5	拿到第四个零件后向东，在上坡后的一个补给点正东边的小屋子里面。

钢铁对决

本关一共分为两部分，前半部分在打挑战和完成收集的过程中有可以简单通过的方法，剩下的火车站内的坦克大战则需要玩家进行一场颇有难度的正面战斗。高难度下玩家可以在看到车站之前先使用远距离火力进行压制，顺便搞定一架 Mark V 坦克和一台轻坦。值得一提的是，因为在本作中存在弹道抛物线的问题，远距离攻击需要计算提前量，所以对于新手玩家而言，在开炮后一定要保持打开瞄准镜的状态来判断炮弹的落点，进行瞄准修正。

搞定车站的守军之后，我们需要迎来两波敌人的反击，第一波由轻型坦克和装甲车组成的攻势难度不大；第二波则是重型坦克加上轻坦的组合，这时正面较量的话玩家的输出火力是赶不上敌军的，所以只能通过一些小技巧来取胜。方法有两种，速度比较快的一种是通过走位来将两辆重坦绕到一条水平线上，这样后面的一台重坦就不会发炮，我们可以以一对一的形式搞定前面的一台，剩下一台之后再单独解决就没有难度了。第二种方法是玩家将坦克隐藏到小镇的建筑物后面，只有在开炮时探出前半部分车身瞄准，换弹时继续将车身隐藏起来。如果此时敌方坦克已经开到很近的位置的话，则需要注意在听到对面两台重坦都已经发炮完毕之后再露头射击。另外，因为敌人的火力终归是比较凶猛，一旦我方坦克血量不足的话，有时单纯使用 L1/LB 键的车内修理很难赶得上进度，这时离开坦克后使用扳手修车的技巧就变得十分重要了。

挑战要点

布尔隆森林：如果选择正面战斗的话，想无伤通过小镇几乎不可能达成，不过玩家可以选择从地图的最左侧迂回前进来避过一路上的敌军。需要注意的是，在进行达到目的地前的一条小河前，玩家还是有几率会被敌军的轻型坦克发现，经过测试这辆轻坦有自己的巡逻路线，玩家在绕路之前，可以先走一段直线，在场景的薄雾中看到敌军坦克后再向地图边缘移动，这样的话根据我们的前进速度，在抵达小河前，正好是轻坦巡逻到远处的时机。

被俘坦克：Mark V 坦克就是玩家驾驶的那种坦克，因为全收集的问题，玩家在关卡中必定会遇上这种坦克，将它搞定即可。

收集编号	收集位置
野战手册1	关卡开始处，右手边看到的第一个风车内，在一层石磨的后面。
野战手册2	继续前进，遇到第二个风车后，和之前的那个收集在同样的位置。
野战手册3	在道路右边找到第三个风车，收集品依旧在同样的位置。
野战手册4	穿过小镇后，看到第四个风车，在一层找到收集品。
野战手册5	在到达目标点后可以看到第五个风车，此处即可找到最后一个收集品。

第二章 至上权威

试飞任务

没有收集品，挑战设定也十分简单，本关其实就是一个飞行载具的教学关卡。最后敌军飞机出现之后，才勉强能算得上是一场战斗。高难度下，如果玩家被敌军飞机跟上而甩不开的话，可以向着北面的山峰飞去，在此处只要贴着山脊飞行，敌方的飞机就无法跟上来，运气好的话他们很有可能会直接撞在山上机毁人亡。

挑战要点

波尔克战术守则：练习开始后，威尔逊说出开放节流器才可以更好地控制飞行的台词，听到这句话之后，友军的飞机就会开始贴着一处山脊进行俯冲，此时友军飞机的飞行速度会降得很低，而且因为贴着山峰他也不会做出什么范围较大的花式动作，此时玩家只要注意不要飞得太快而和队友的飞机相撞，完成挑战就没有什么其他难度了。



全面战争

本关中因为敌军飞机的数量众多，最需要注意的反而变成了不要和其他飞机相撞，即便是友军的飞机也不行。攻关过程中，地面的防空车能对玩家造成的影响微乎其微，所以除了任务中必须解决的一排以外，第二次遇到的防空车完全可以忽略。高难度下敌军的飞机攻击欲望很强，在保护轰炸机的时候可以尽量和他们距离远一些，这样敌军飞机的仇恨就不会被过多的吸引到玩家身上，不然如果冲得太着急的话，不仅不能替友军轰炸机提供支援，甚至也会陷入自顾不暇的窘境。



挑战要点

血腥四月：这个挑战基本上只推荐在低难度下完成，第一波轰炸机来到后，必然会有一架被击坠，也就是说我们必须保证所有轰炸机存活。在保护轰炸机时，承受敌军飞机攻击较多的轰炸机会出现闪烁的提示，玩家此时要优先防御对应的轰炸机。此时因为需要同时保护的轰炸机数量比较多，我们一定要注意和轰炸机纵队保持一定的距离，这样才能保证不会因为调整飞行角度而顾及不到左右两边相距较远的轰炸机。关于射击方面，因为本作有辅助瞄准的功能，即使拉开一些距离也不会有太大的难度。最后，为了保证护卫的效率，我们一定要确保每一次都将敌军飞机击毁。因为有时游戏会发生敌方飞机出现爆炸效果，但是其实依旧可以继续攻击的情况，所以我们一定要确定他们消失或者坠毁才停止攻击。

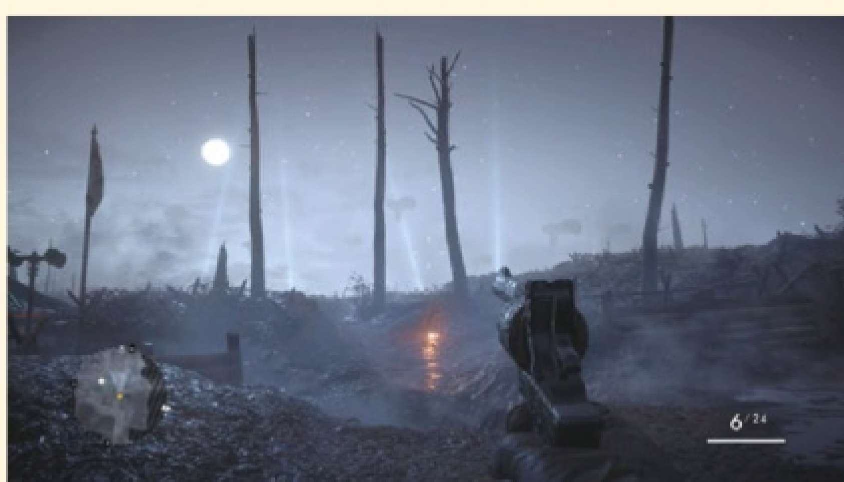
荣誉堕狱

经过了前面关卡的潜入练习，玩家应该已经对本作的潜入要素驾轻就熟，所以通过本关也不存在太大难度。稍微要注意的可能就是最后背着威尔逊离开无人区的部分，这时玩家的移动速度会有一定程度的降低。根据游戏提示躲避探照灯时，路上可以遇到两个坦克作为掩体，用来躲避探照灯的照射。

挑战要点

诱杀装置：在初始位置顺着左边的大路一直走，就会在道路右边的箱子里找到绊索炸弹。拿到炸弹后直接跑去第一个能看到敌人的据点位置，在据点出口的小路上布置好炸弹，然后故意被发现等待敌军向我们跑过来，随着绚丽的爆炸，即可完成挑战，之后选择读取检查点开始游戏依旧不影响我们继续完成潜入的挑战。

无人区：注意在看到第一个篝火边的敌人时，左边的大路上会驶来一辆运兵车，只要将这辆车上的敌人都标记下来，那么我们几乎就掌握了此处所有敌人的行踪。进入敌军营地后，因为有着众多的建筑等物品作为天然掩体，即使我们不去暗杀任何敌兵也可以轻松来到营地的出口。在通往下一区域的小路上会有两名敌军驻守，此时只要在获得野战手册 3 的那个帐篷附近投掷空弹壳引开一个守军，就可以利用地形将两人各个击破，搞定这两人后顺着壕沟继续前进即可进入下一区域。



因为此地区人员较为分散，潜行至无人区难度并不大，多用子弹引诱敌人离开站岗的位置即可。在有篝火区域的军用帐篷里可以找到消声的 C96 手枪，用来击杀远距离突然发现你的敌人。进入战壕区域后，直接从战壕上方的泥地通过非常安全，很难被发现。来到本关的第二个区域后，在进入敌军的营地之前，我们可以在右边看到一条小路，参照物是四个树木以及地上的一盏油灯，从这里走进去就可以避过营地内所有的敌兵，同时选择这条路也是拿下本关最后两个收集的最佳路线。值得一提的是，在这条路上玩家会遇到一条壕沟，此时完全不需要顾忌，直接跳过去即可。

收集编号	收集位置
野战手册1	解决初始点的第一个敌人后，向右边的田野走去，在一个树下的手推车旁边找到。
野战手册2	搞定拿到绊索炸弹后面火堆边的第一个敌人后，向地图的东北方向走，在一个小柴房内找到。
野战手册3	来到有两个敌人驻守的小路前面，在东北方向的帐篷内可以找到几张床，在其中亮着油灯的床边。
野战手册4	进入第二区域的战壕后，顺着入口右边的小路向西南方向走，在一处小水坑后面的地面上，旁边有一盏油灯作为参考。
野战手册5	拿到上一个战术手册后，向场景的北边走，此时可以看到一座上面有探照灯的碉堡，收集品就在这里面。

为了胜利

完成本关需要达成不少目标，最开始击败第一波敌军小型战斗机的挑战不算太难，驾驶技术不好的话就尽量离空中障碍远一些，减慢飞行速度从远距离攻击可以有很好的效果。第二个任务需要我们击落所有的轰炸机，此时场景中依旧会有小型战斗机出现，不过此时已经不需要理会他们，只需要专心使用强力武器将轰炸机击落即可。除了外观上就可以明显区分出块头较大的轰炸机与战斗机的不同外，这种飞机在小地图的标志提示上也和普通战斗机有所不同。

后面的阶段飞艇出现，驾驶战斗机来攻击它时，这个大家伙基本就是个活靶子。之后在剧情的安排下玩家会进入飞艇内部，这里我们会遭遇一些敌军，不过难度不高。来到防空炮之后只要枪法准，完成剩余的关卡任务也没有难度。



挑战要点

空中加农炮：三十秒击落十架飞机的挑战对枪法有着很大的考验，以主角的台词为参照，当他大喊两次“Come”的时候，正好是三十秒的时间，如果此时还没有完成挑战就需要读档重来了。虽然说是有时间的限制，不过游戏中其实有固定的打法节奏，如果在固定出现的几架飞机都消失后还没有完成的话基本就不会解锁挑战了。来到防空炮之后，最开始会有三架飞机迎面飞来，这三架飞机不需要开镜瞄准直接击落就好。搞定后向右移一点视角，在一点钟方向稍高位置会有一架战斗机从我们头顶飞过，搞定它之后在同一角度几乎平行的位置，会从浓烟中飞出三架小型战斗机，右边两架靠的比较近且飞出视野的时间也快，要优先解决，剩余左边的一架因为会从我们脸前飞过，所以即便慢一些也很容易可以击落。最后，同样在浓烟的方向中会出现三架轰炸机，这时只要照着头机的方向盲射即可击落这三架飞机。因为提前量的一些问题，刻意瞄准有时反而不易击中飞过的轰炸机。归根结底，完成这个挑战还是有一些运气的成分，有时自暴自弃地盲射反而比认认真真地瞄准射击更有几率完成……

收集编号	收集位置
野战手册1	当玩家在飞船内部看到外面的防空炮时，会遇到一波敌人并看到一个向上的木架，在此木架前右边的场景即可找到本关惟一的收集品。

第三章 萨伏依万岁！

为了胜利

因为玩家本关会以装甲兵的身分出现，所以普通的子弹可以对我们造成的伤害十分有限，就算是装甲车的机枪也需要打上好一会才能将我们带走。所以在关卡前期，玩家只管提着枪在前面冲锋即可。血线过低的话就怂一会来回血。不过，因为敌军有喷火兵的存在所以我们并不是完全无敌的存在。需要注意遇到喷火兵的话一定要优先解决。面对喷火兵时，因为他们的射程有限，看到后无论能否准确命中快速击杀，都不要盲目去靠近他们，因为除了火焰所造成的伤害外，死亡的喷火兵还会产生爆炸，这个爆炸是有伤害判定的，在高难度下对玩家造成的伤害十分可观。

挑战要点

FARINA 盔甲：本关中玩家可以携带的手榴弹数量高达八枚，所以累积炸死五个人的挑战完成起来毫无难度。在最开始镇压A点的时候，玩家接近战壕之后就可以开始挑战了，因为此处的守军十分密集，可以让手榴弹造成更多的击杀。即使清空守军之后仍未完成，后续还会有敌方援军到来，累积五人不成问题。

收集编号	收集位置
野战手册1	拿下A点后，道路左边会出现房屋被炮击的脚本演出，进入此房间即可找到。
野战手册2	从上一收集品的房间向东，下山后看到一条小路后一直往南走会找到一个有敌军镇守的防御工事，在此工事中心位置即可找到。
野战手册3	离开上一防御工事后，向目标点方向上山，之后会在右手边遇到敌军，收集品就在此处的工事内，在这个工事上方还可以看到一个插着小红旗的山头作为参照。
野战手册4	进入地方火炮基地后，在需要我们使用炸药炸毁炮台的房间内右手边地上。
野战手册5	关卡最后前往防空炮的途中，会在道路左边看到一架机枪台，就在此处小路右边的木屋内。

宁死不屈

从装甲兵到布衣战士，前后两个关卡玩家防御力的巨大差异可能会让我们瞬间变得无所适从，不过好在本关前半部分我们有很多掩体可以利用，这样还是能很好地形成一个过渡。在第一个房子内防守的时候，敌人会有装甲车开过来，围攻的敌兵也比较凶猛。这时记得拿上屋子里的反坦克手榴弹，搞定装甲车之后，剩下的敌人躲在掩体后面慢慢解决即可。

接下来任务点刷新，为了寻找马提欧而进攻堡垒的部分是本关的一个难点，喷火兵的压制外加山头上机枪炮台的干扰，高难度下玩家行动稍有失误就可能当场扑街。这里比较稳妥的打法有两种，一种是从右边的桥头通过，这个桥前面有一个巨石，躲在这里可以令敌军所有的攻击落空，接下来只要时不时探头将机枪手或者喷火兵这种强力的敌人搞定，当对方火力变弱之后跟着友军一起冲锋即可。另外一种方法则是从左边的小路直接上山，路上会遇到一个喷火兵要注意提前拿下，剩下的只要顶着敌人的枪炮奋力跑到新的存档点即可。

进入碉堡之后是一场室内的混战，枪法不好的玩家可以依赖标记敌人获得穿墙视野的方式进行提前瞄准，另外地堡内有不少强力武器，一路上记得不要忘记搜刮。来到地面之后，会出现两个重甲兵来欢迎我们，玩家此时身上有什么合用的强力武器尽管往他们身上招呼。如果此时手里还是只有没什么威力的小冲锋枪也没关系，在第五个野战手册旁边的房间内我们可以找到一把步枪手榴弹发射器，使用这个就可以对重甲兵造成巨大的伤害。

挑战要点

傲气雄鹰：因为翻译上的一些问题，Sidearm 这个被翻译为配枪的单词在游戏中其实指的是手枪，玩家在关卡开始时按下△ / Y 键就可以切换为手枪。关于这个挑战，关卡内的敌人数量十分充足，不过因为手枪弹药有限所以打起来还是要注意效率。高难度下手枪打到钢盔也不能直接爆头，不过所有情况下近距离打身体都是两枪一个，为了提高效率还是建议大家选择多打身体。一般来说，从关卡起始处开始刷取，在挡下敌人的围攻之后刷到目标要求的数字十分轻松。



收集编号	收集位置
野战手册1	关卡开始后，从右手边方向下山，会看到很多敌军从一条大路跑过来，就在大路右边的农舍里面。
野战手册2	寻找马提欧的任务出现后，地图上会出现两个目标点，来到左边目标点的地下工事后，在右手边地上找到。
野战手册3	攻上山头之后不要着急进入地堡，此时往场景右边走，沿着一条上山的小路会走到地图上一块明显的突出部分，进入此处的堡垒即可找到收集品。
野战手册4	注意这个收集是有可能会错过的，拿到上一个收集之后，不要往目标点的大碉堡走，先往山下走来到两门野战炮右边的地堡入口，一路前进走上一截楼梯后，在房间左边看到几张床铺，就在此处角落位置。
野战手册5	来到堡垒地面后，朝着东边一直跑来到地图边缘，附近有一个补给点标志可以作为参考，就在建筑的墙外两个木桶旁边的角落里。

第四章 传令兵

海丽丝岬

本关中敌人的火力算是游戏中比较凶猛的一关，高难度下建议玩家还是多多躲在友军身后捡漏，对付野战炮之类的可以使用远距离威力强大的初始武器SMLE MK Ⅲ解决，进入壕沟之后可以切换为副武器，因为壕沟内的地形较为狭窄，作为副武器的霰弹枪可以发挥更强大的作用。

挑战要点

鱼雷的使用：累积十次爆头的挑战不算难，因为初始武器SMLE MK Ⅲ的瞄准镜十分好用，冷静瞄准打出爆头击杀即可。

收集编号	收集位置
野战手册1	下船后向左边一直沿着海岸走，在看到一艘燃烧的小船后在右边的地上找到。
野战手册2	拿到第一个收集后上山，直走来到地图边缘后顺着战壕往目标点相反的方向走，就能在右手边的地面上找到，此处左边有两面旗帜可以作为参考。
野战手册3	回到取得第一个收集的位置，往目标点的方向可以看到一门野战炮，在野战炮旁边的地面上。
野战手册4	来到山顶刷出目标点A后，左手边会出现一条岔路，从此处往上走会看到一间房子，就在房子外侧的木棚隔间里。
野战手册5	来到A据点之后一直往北走，在区域边缘的房间内。

传令兵

既然是扮演一名传令兵，那么正面交战自然就不是我们的首要任务，在前线据点和指挥部之间虽然镇守着数量众多的敌军，但是我们只要从地图边缘快速绕到每个阶段的目标点即可。如果路途中遇到发现我们的敌军，只要他们还没有来得及呼朋唤友就直接使用近战攻击抽出长刀将其砍死，如此我们依旧可以保持隐匿状态继续前进。





在传令的最后阶段，我们需要在前线据点帮助友军完成一波防御任务，高难度下敌军的火力压制比较强，如果在建筑物的外围掩体顶不住的话，可以选择后退一层在建筑物的内部防守。这里除了可以更好地阻击敌军冲锋外，还有武器弹药可以进行补给。

挑战要点

滴漏式步枪机关：又是因为翻译的问题，此处所指的配枪依旧是手枪的意思，所以我们就要换下默认的霰弹枪副武器。当玩家跑去前线传令时，可以在地图最左边靠近目标点的一栋房间外的棚子下面可以找到叫做HOWDAH的强力手枪，之后当我们第一次回到司令部的时候，那一波进攻山头的敌人就可以用来让我们刷取挑战了。

地质学：首先在关卡开始时，我们可以在获得第一个野战手册的房间外面找到一个步枪手榴弹，初始弹药只有三发，加上后面我们可以在前线的目标点建筑内找到的三发补给，总计六发弹药的限制并不算宽裕所以一定要省着用。因为步枪手榴弹在发射之后会有一定的延迟，所以完全不推荐玩家尝试以一发弹药解决多名敌人而进行预判射击。在我们拿到头三发弹药时，摸进小镇内，这时还在巡逻的敌人并不会机警地进行闪避，三发弹药先拿下三条性命。来到前线完成传令后可以获得补给，此处房间内可以找到三枚弹药，在返回的路上如果遇到和我们遭遇的敌兵就将剩余两个名额完成。如果行动路线的是地图边缘而没有遇到敌人的话，则只能用围攻指挥部的士兵来进行刷取。最后必须和大家说明的是，如果你在返回的路上看到有很多正在奔跑前进的士兵一定不要拿他们下手，因为这些倒霉蛋多数都是脚本计算好要被友军击毙的角色，即使我们射得再准也不可能从队友的枪炮下抢得这些人头。

收集编号	收集位置
野战手册1	在章节开始处从右边走下山头，在两门大炮后面的房子里找到。
野战手册2	回到城镇内，在补给处向北的大路上我们能看到一辆侧翻的木车，就在车板正对着的屋子地下。
野战手册3	在取得HOWDAH手枪的屋子里面找到。
野战手册4	来到前线目标点后，就在建筑内两名阵亡的士兵旁找。
野战手册5	在返回司令部的路上，看到的第二个被炸毁的房屋外面，在这条路的尽头有一架翻倒的木车作为参照。

愿你平安

又是一个被分为两阶段的关卡，在最初的城镇位置，玩家可以自由选择潜入或者正面战斗。完成此阶段之后需要进入敌军基地中完成压制，这一关在高难度下弹药资源可能会有些不足，玩家要多多注意自己射击的命中率。至于难点方面，除了一些可以在远距离射击我们的的埋伏外，正面出现在我们面前的敌人都没有什么威胁。

挑战要点

克莱德河：使用手榴弹来击败5个敌人，其实比上一关的地质学挑战还要简单，虽然感觉上玩家只有初始的三枚手雷可以使用，不过在接下来的流程中，这一挑战数字依旧可以累积。首先在关卡刚开始的位置，我们可以看到前方有两个正在聊天的敌人，行动够快的话从他们旁边的房子左边绕过去，正好会有第三名敌人从这里经过，此时一发手雷就可以搞定三名敌人，剩下的两个名额则一直到关卡结束为止完成都可以算作达成挑战，期间有不少机会可以利用。在后面进入要塞后，会遇到一个喷火兵，此时他身后会出现许多杂兵作为支援，这个时候来刷取最后两个名额最为稳妥。

塞代巴赫尔：在关卡最开始的场景内，小镇的房屋可以作为掩体方便我们进行潜入暗杀，即便被敌军发现，利用地形的优势进行正面冲突也十分轻松，刷出十次近战击杀没有什么难度。



收集编号	收集位置
野战手册1	关卡初期，狙击手所在塔楼的二层。
野战手册2	进入要塞后，来到二层向西走，在左手边一堆绿色的箱子后面找到。
野战手册3	在前往目标点的必经之路上，可以看到一处摆放着很多大炮零件的区域，就在这里左手边被炸毁的废墟上面。
野战手册4	拿到上一个收集品后，走向左边的墙壁，可以发现一间隐蔽的房间，进入后即可找到。
野战手册5	最后占领诺贝堡的庭院中有一间小屋，进入后就能看到收集品，注意定要在完成镇压前优先拾取，避免通关后错失。

第五章 事在人为

大隐隐于市

本关也是潜入关卡，选择从左边走的话，隐蔽性会更强一些。高难度如果觉得潜入或者正面战斗都有压力的话，可以试着从拿到第四个野战手册的补给处驾驶轻型坦克回来大杀特杀，因为敌军没有强力的反坦克武器，使用这一途径能攻关的话游戏难度将直降为零。

挑战要点

贝都因人：前面已经说到，选择潜入的话，从左边走的话效率会高出不少，除了车厢尾部的个别士兵外，其余敌军的巡逻路线都不会与我们的行动路线重合，所以只管一路往目标点前进



就是。值得一提的是，因为最后目标点的车顶上站着一个守军不会离开，所以直接去刺杀他有可能在成功前就被发现。此时玩家要不然就选择等待沙暴的降临后，利用敌人视野降低的环境行动；要不然就想办法直接从车厢边缘爬上车顶将敌人解决，而不是在另外的车厢从正面走过去。不过，如果在风沙还没有来到的情况下行动的话，有一定几率会被其他敌人发现，所以还是建议大家老老实实等一会为妙。

收集编号	收集位置
野战手册1	从起始点向左边走，来到远处的丘陵上，绕着丘陵右侧向左走，在丘陵背面一处阴影下的石头堆中找到。
野战手册2	从丘陵向来向右前方走一点，看到火车尾部冒烟的一节车厢之前的一块岩石的阴影下面，在这块石头的东南面就是补给处，可以作为参考。
野战手册3	绕到列车的后面，也就是正东面方向，在之前看到的补给处的南方，对着出生点方向补给处东方的交叉线的地面上。
野战手册4	拿到之前的收集后，向着东南方向的沙漠深处跑去，找到一个补给处之后，收集品就在此处后面的上坡上。
野战手册5	回到目标点，从火车头位置开始数，在第三节红色车厢内。

青年使命

这一关玩家需要在三个据点中找到三名军官，将之刺杀后再获得他们手中的传令工具放出假消息。由于有三个目标需要解决，初次游玩这一关的话，流程长度相当可观。不过好在攻略过程中，有许多存档点可以让我们拥有一些犯错的机会。这一关的存档机制分为两个阶段，玩家接近一个据点后存档点会更新，成功放出假消息后会存档点也会进行更新，所以也可以将三个据点视为三个关卡来分别完成。本关据点内的敌人数量不少，高难度下正面作战难度不低，所以还是推荐潜入行事。

建议将第一个目标定位左边的废墟据点，在拿到第二个野战手册的丘陵处可以找到军官的位置。军官的军服颜色比较深，十分容易分辨。使用望远镜或者步枪瞄准镜标记他们时会显示星型的标记，找到他们之后军官就会以目标点的提示形式出现，方便我们获取他的位置。第二个据点选择去军火库，这个的军官就在我们看到的第一栋小楼内，军官会在二层亮着灯火的窗口位置停留一段时间。最后一个在中心据点中的军官位置也十分好找，他所在的小楼上面有三支旗帜作为参考。在行动的过程中，如果刺杀军官时被发现觉得无法将敌人全部解决的话，就尽快往发令点跑，放出信鸽之后存档点就会更新，这样就可以继续进行下面的任务了。

挑战要点

格特鲁德·贝尔：本关的三个军官中，最适合刷取这个挑战的是位于武器库位置的军官，在发现他之后的一段时间内，他都会在一栋小楼的二层窗口位置望风，这个不会移动的活靶子就是步枪击杀的最佳选择了。

沙漠中的坦克在拿到第二个收集品旁边的废墟据点中，我们可以在丘陵的高处用望远镜直接找到军官的位置和一辆轻型坦克，使用这台坦克将军官击杀即可解锁挑战。

T.E. 劳伦斯：因为此挑战与游戏中"三人不成礼"的奖杯/成就所重合，所以不需要特别注意直接选择最低难度找到军官并挥动我们的匕首将他砍死即可。



收集编号	收集位置
野战手册1	从出生点往南走，后方有一个山谷，收集品就在营火旁边的帐篷中。
野战手册2	向地图西边走来到废墟的位置，在废墟的北方有一个丘陵，这里也是这个区域的重生点，收集品就在油灯后面的几个箱子的阴影里面。
野战手册3	在废墟据点找到军官的小楼内，收集品就位于一楼楼梯所在房间的角落里。
野战手册4	在中心据点西边找到补给点帐篷，以此为参照进入南边的一栋有院墙的房屋内找到，这间房子也是中心据点西南边的最后一栋房子。
野战手册5	在中心据点东边有一座水塔，收集品就在水塔的二层位置。

沙漠之声

这一关的流程也分为两个部分，第一阶段要求我们占领敌军据点，因为要完成摧毁敌军载具的潜入挑战所以就不再多做介绍。在炸毁载具后，敌军会对玩家发起围攻，高难度下觉得应付起来比较吃力的话，躲在建筑物内慢慢与敌军周旋是不错的选择。

第二阶段下我们需要搞定敌军的武装火车，一般来讲玩家只要不将自己完全暴露在前线的话，武装火车就只能通过榴弹来打击我们。而在它使用榴弹时，会先发出一声极为明显的鸣笛声，每次鸣笛提示后，武装火车会进行三次榴弹攻击。玩家只要听到这一声音后，就尽量多多保持移动，不然高难度下被炸到的话有很大几率会瞬间扑街。另外需要注意的是，榴弹攻击会将建筑物破坏，所以在躲在建筑物内非但不能避过攻击，反而会变得无处可逃。

对火车进行输出的话，可以多多利用据点内可以找到的强力武器，推荐先拿到反坦克手榴弹，炸药以及小镇最西面一栋建筑下面的反坦克步枪，然后骑上马直接杀向火车背面，这样可以躲过一些在前线冲锋的步兵。来到火车附近后，先将骑兵的反坦克手雷扔出来，然后找到一个有掩体的区域下马，一股脑将炸药和手榴弹等所有武器扔向火车。这样基本上就能磨掉武装火车一半的血量，剩下的部分玩家只要躲得远远的用远距离反载具武器攻击即可。

挑战要点

沙漠中的车辆：三台载具的位置我们可以在关卡一开始时进行标记，同时也能获得本关大部分敌人的位置。标记完成后向右边走在帐篷里拿到完成挑战所必须的道具炸药。任务的流程建议从场景左边开始行动，虽然每辆载具附近都有很多名守军，不过实际上他们对我们完成任务没有丝毫影响，我们只要利用地形的优势悄悄潜入到载具附近扔下炸药转身离开即可。最后必须强调的是，在三个载具全部都被部署炸弹之前，千万不要直接引爆，不然的话会引发报警导致挑战失败。

翱翔于沙洲上面的飞机：虽然按照常理来说使用野战炮来攻击武装火车应该是不错的选择，然而在游戏中却并非如此。因为武装火车会使用强力榴弹攻击玩家，如果我们选择使用野战炮输出反而有可能会因为榴弹击中野战炮而产生的连锁爆炸而被秒杀，所以战斗中还是离野战炮越远越好。关卡中所有的野战炮都会直接标记给玩家，一共有六座，基本上玩家只要在移动时多多绕开野战炮行进，武装火车就不会误伤到这些野战炮，那么玩家在过关后即可解锁相应挑战。



收集编号	收集位置
野战手册1	第一辆载具后方的建筑废墟内。
野战手册2	第二辆载具附近的无限塔台北面建筑物内一层。
野战手册3	小镇北面，铁路旁水塔下面的一块石头后面。
野战手册4	场景东北方向边缘的两栋房屋处，收集品在一个坍塌的房间内。
野战手册5	拿到上一个收集品后，向之前水塔的方向走，会在大路边的一块石头下面找到。

奖杯/成就指南

秉承了系列一贯的奖杯/成就安排，只要确保以各种身分游玩一番多人模式，再完成单人战役的所有内容就可以将本作完美。值得庆幸的是，今年DICE没有像去年的《星战大战 战斗前线》一样为游戏设计一个难得要死的单人挑战内容。在游戏刚刚发售的初期，游戏的多人奖杯存在一些BUG，不过目前已经修复，完成速度较快的话二十小时以内完美本作毫无难度（前提是不怎么掉线的情况下）。关于本作中的技巧奖杯/成就，其实只有一个“游玩任务目标”需要注意一下，所谓的在多人模式中完成25个小队指令，就是要玩家根据队长的提示行动，友军做出的行动提示会在目标点上加上一个绿色的提示，这时只要前往目标点参加战斗即可。

名称	属性/点数	说明
一次大战英雄	白金/–	取得所有奖杯。
行动模式	铜/10	在多人模式中赢得1场行动模式胜利。
反狙击	铜/10	在多人模式中使用手动枪机步枪击杀敌方侦察兵。
游玩任务目标	铜/10	在多人模式中完成25个小队指令。
战争债券	铜/10	在多人模式中赚取450张战争债券。
下士	铜/10	在多人模式中晋升至阶级10。
突击新兵	金/80	在多人模式中晋升至突击兵阶级2。
医护新兵	金/80	在多人模式中晋升至医护兵阶级2。
侦察新兵	金/80	在多人模式中晋升至侦察兵阶级2。
支援新兵	金/80	在多人模式中晋升至支持兵阶级2。
受勋	银/40	在多人模式中将4个步兵兵种都晋升至阶级1。
至上权威	铜/10	完成“至上权威”剧情模式。
事在人为	铜/10	完成“事在人为”剧情模式。
浴血之战	铜/10	完成“浴血之战”剧情模式。
萨伏依万岁！	铜/10	完成“萨伏依万岁！”剧情模式。
传令兵	铜/10	完成“传令兵”剧情模式。
扳倒巨兽	银/40	解锁“至上权威”中的所有百科条目剧情模式。
人皆有梦	银/40	解锁“事在人为”中的所有百科条目。
雷霆万钧	银/40	解锁“浴血之战”中的所有百科条目。
征服群峰	银/40	解锁“萨伏依万岁！”中的所有百科条目。
加里波利的山丘	银/40	解锁“传令兵”中的所有百科条目。
亲密接触	铜/10	在战役当中进行10次近战击杀。
比军铲更有用	铜/10	在战役中找出隐藏的骑兵军刀，并在法国乡村中击倒一位敌人。
冲击波	铜/10	在战役中使用炸药击杀5个敌人。
无三不成礼	银/40	在战役模式“青年使命”中使用近战击杀3个鄂图曼军官。
世界大战	铜/10	以普通难度完成战役。
以战止战	银/40	以困难难度完成战役。
临时抱佛脚	铜/10	在战役中找到一本野战手册。
都可以开图书馆了	金/80	在战役中找到所有野战手册。
享受挑战	铜/10	在战役中完成一个挑战。
认真起来了	银/40	在战役中完成10个挑战。
战场应变大师	金/80	在战役中完成所有挑战。



攻略透解 GUIDE THROUGH

虽然首个预告片获得了历史第二高的差评数，但实话实说，本作的素质还是可以的。单机部分的剧情风格和流程推进方式与之前几作相比有了不小的变化，虽然支线任务的设定由于场景以及流程重复度极高且有偷工减料的嫌疑，但空战的加入还是颇有新意的。不过即便如此，本作依然有着流程过短且缺乏惊喜等缺点，剧情推进过快使得后面的高潮部分显得突兀且刻意，而流程部分依然是那股浓浓的"COD式"演出。动视你下一作还是听听玩家的意见，不要再来一次未来战争了。

文 三日月　美编 心の永恒

多机种	COD 无尽战争	Activision	主视角射击
	Call of Duty Infinite Warfare		中文版
	2016年11月4日	本地1~2人、在线2~18人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4、XOne：428港币		

●本文对应游戏版本：1.03
●本文对应语言：简体中文

系统详解

操作说明

步兵战

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	跳跃
X键	□键	更换弹夹
Y键	△键	切换武器
B键	○键	蹲下/长按为匍匐/奔跑中长按为滑行
LB键	L1键	使用战术性装备
LT键	L2键	瞄准
LS键	L3键	冲刺/屏息
RB键	R1键	投掷手雷
RT键	R2键	射击
RS键	R3键	近战攻击/缩放狙击镜
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	使用特殊能力
方向键↓	方向键↓	重置视角（太空战）
方向键→	方向键→	切换战术性装备
方向键←	方向键←	切换手雷
View键	OPTIONS键	呼出系统菜单

胡狼战

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	降低高度
Y键	△键	切换武器
B键	○键	提升高度
LB键	L1键	使用干扰弹
LT键	L2键	锁定
LS键	L3键	启动推动器
RB键	R1键	发射飞弹
RT键	R2键	射击
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	呼叫无人机补给飞弹
方向键↓	方向键↓	重置视角（太空战）
方向键→	方向键→	往右旋转
方向键←	方向键←	往左旋转
View键	OPTIONS键	呼出系统菜单

©2016 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, MODERN WARFARE, CALL OF DUTY MODERN WARFARE, and CALL OF DUTY INFINITE WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc.

任务选择以及收集要素

在完成章节“港口装甲行动”后，玩家就可以选择支线任务了。除了主线任务外，玩家还可以自由选择并完成支线任务以获得额外的武器、装备以及胡狼升级。和流程较长且演出效果较强的主线任务不同，本作的支线任务一般较短而且场景重复度极高。支线任务分为以登舰攻击（以三角形显示）和胡狼机攻击（显示为倒三角形）两种，其中前面一种和一般的“COD式”流程一样，虽然形式各异，但最终玩法甚至连场景都是一样的。后一种则全是空战，完成后可以获得武器、装备以及胡狼升级，详情可参考下文流程部分。

值得注意的是，成就/奖杯“最长的一天”需要玩家完成所有的任务，其中包括了支线任务。另外游戏的部分收集，例如武器以及装备升级（军火库）也是包含在支线任务内，因此全收集和全支线任务基本是联系在一起了。另外本作还有通缉单的设定，玩家需要击杀指定目标已完成通缉单。不过这个基本就是送的，只要完成所有支线以及主线任务进行到一定程度就必然能解锁，玩家无需真的在一个关卡里找一个特定的NPC然后击杀这么麻烦。



能量类武器

本作存在着能量类武器这一设定，能量类武器会在类别里以“闪电”图案显示。这种武器的特点就是机器人有特效，但对人的效果略差。话虽如此，实际上打起来没什么感觉，毕竟这代杂兵给人的感觉是更加耐打了，打身体的话往往一梭子子弹打过去也打不死人。和枪械相比，手雷的感觉会更加明显。破片手雷对于机器人的效果明显不如对人，电磁震撼手雷则是能秒杀机器人但在升级前却对人的效果不佳。玩家可以根据战况来选择自己要使用的武器类别。

胡狼战



在本作中，胡狼战占据了单机很大一部分流程，不过难度并不算太高。玩家主要会遇到三种敌人：狂风号、Ajak和驱逐舰。狂风号就是最常见的小飞机，只要锁定然后疯狂攻击即可。Ajak指的是那种中型军舰，集中攻击位于其尾部的引擎就可以将其秒杀。驱逐舰就是最大型的军舰，只有在玩家破坏掉其一定数量的炮台后才能消灭它。另外，狂风号里还存在王牌飞行员，这种敌人会以明显的黄色菱形显示。

遇到导弹攻击了就释放干扰弹，被锁定了就加速然后改变飞行方向，这些只要熟练了就不难。惟一需要注意的是释放干扰弹到干扰弹生效是需要时间的，别被导弹锁定太久了。话说本作的空战部分虽然不难，但还是有一些窍门的，最主要的一点就是三种敌人的消灭顺序永远是：首先是狂风号、然后Ajak，最后是驱逐舰。在老兵难度下狂风号对玩家的威胁要远远大于后面两个。

老兵难度流程攻略

本作加入了支线任务这一设定，但由于本作的空战无论是难度还是关卡变化都不大，而且并没有收集部分包含在内，因此下文对这些任务将不作详细讲解。空战的要点可参考上文系统部分。

另外本作共有两种收集：武器和装备升级。前者需要玩家在游戏中捡取并扫描武器，不算上游戏一开始就解锁的四种武器（其中包括Kendall 44、NV4、FHR-40和EBR-800），玩家需要扫描的武器一共有22种。其中绝大部分的武器都能在流程中捡取且相当常见，部分武器则会在某些主线任务或支线任务中才能捡取，另外还有小部分武器是在特定关卡中随机出现。随机出现的武器会在下文的“可扫描武器”以“*”表示，这些武器大部分能在军火库中随机获得。没扫描过的武器会以黄色轮廓重点标出，玩家可以通过这个来判断面前的武器是否扫描过。



装备升级则需要玩家找到游戏中出现的军火库，打开军火库后调查电脑即可获得。还有部分升级是在玩家完成主线任务或支线任务后自动解锁的。值得注意的是，无论是武器还是装备升级，都是可以在遗漏后直接通过选取章节来补完，因此无须担心会错过。

最后，以下流程操作以PS4版为准。



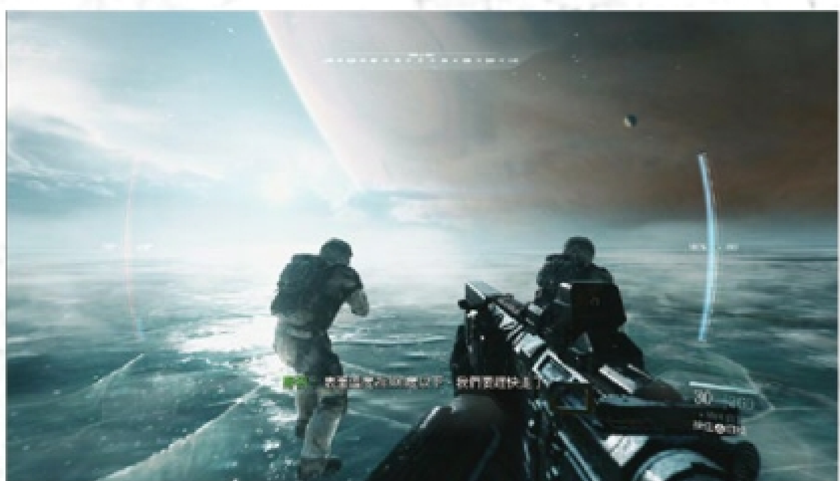
TIPS 本作中几乎所有主要角色都是由真实的演员扮演和配音，其中甚至还有一些游戏界外的名人在其中客串。先不说其中最大牌的，说点对于玩家知名度比较低的一位。UFC羽量级及轻量级双料冠军康纳·麦格雷戈在其中担任了一个配角，就是那个序章最后把玩家活活揍死的那个SDF杂兵。

威胁兴起

可扫描武器
无

装备升级位置
无

流程要点



1. 作为本作的第一关，序章的难度不大，玩家只要紧跟着NPC行动即可。成功空降并跳入冰层后会有一个QTE操作（按下R3键），不过没反应过来也没关系，同伴会自动帮玩家补枪。

2. 进入基地并遭遇敌人后就能获得新装备“猎歼机器人”，这种小机器人会自动寻找玩家附近的目标并附在其身上后引爆，在老兵难度下可以帮助玩家解决一些躲在掩体或者拐角后的敌人，平时有事没事也可以扔一个出去当侦查用，在没有发现目标的情况下，这种机器人会回到玩家身边，玩家只要按下□键就可以回收。另外，一旦玩家被敌人的猎歼机器人缠住，只要连点□键就可以脱身。

3. 本关的难点主要集中在最后的逃脱环节，敌人数量众多且有时间限制，在老兵难度下还是相当麻烦的。在这里建议玩家在大门完全打开之前把身上的猎歼机器人给补充完毕，然后躲在大门两旁的掩体后。门一旦开始开启就开始往里面扔猎歼机器人，扔完后就用刚拿到的大杀器“F-SqAr Torch”扫射。门附近的敌人清理得差不多后就可以开始往左边的房间里躲好并顺便回收“F-SqAr Torch”的弹药。

4. 大型机器人C12算是本作中比较难缠的敌人之一，但在序章里玩家只需要躲在上文提到的房间里，然后用“F-SqAr Torch”猛攻就行。由于地形的缘故C12的大部分攻击都会被挡住，破坏掉它两个部位后它就会自爆，别忘了提前躲好。



5. 最后只要按任务指示行动即可，然后就是剧情部分，序章也就此告一段落。

乌云蔽日

可扫描武器		
Karma-45	Volk	Kbar-32
ERAD *	EMC *	R.A.W

装备升级位置
无

流程要点



1. 从坠毁的运输机逃脱后游戏便正式开始了，捡起敌兵掉落的Karma-45后立即往右边的走廊掩体躲好。老兵难度下可以考虑用滑铲（奔跑中按下○键）来快速移动，要不然很容易被敌人直接打死。来到掩体后就可以慢慢躲在后面清理来袭的敌人了，在这里敌人也会很合作地一个个整齐有序地跑出来送死。敌人清到差不多后就可以从走廊的楼梯上走到二层了，在这里就可以慢慢地把对面的敌人点死，同行的NPC也会很快就压制完这片区域。

2. 在下一个场景开打之前，玩家会获得新装备“破片手榴弹”。不过实话实说这也不算是什么新装备了，使用要点和其他时代的破片手榴弹类似。按住R1键能握住手雷，这样就可以调节扔出去后手雷爆炸的时间。

3. 遇见敌人的运输机后的场景，清理完前方和右方的敌人后，玩家可以在右边的车库里获得猎歼机器人，此时就可以扔几个出去清理一下外面的敌人。敌人的数量减少到一定程度后就可以往左方的咖啡厅前进了。清理完咖啡厅里的敌人后，同伴也会跟上玩家并清理该区域的其他敌人。

4. 在目睹坚毅号坠毁的情节后，在接下来的区域中只要玩家从左方的餐厅绕到敌人的侧面就能轻松把这波敌人解决掉。嫌麻烦的玩家在绕到侧面后就可以找个角落躲着然后等同伴跟上把敌人清理干净即可。

5. 新星号坠毁后，玩家继续前进后会再一次遇到QTE操作。和上次类似，没反应过来的话同伴会救下玩家。之后玩家会遇到地方的机器人。相比人类敌人，机器人更加耐打，在受到一定伤害且还能行动的情况下，机器人会发出急促的响声并向玩家走来，过一段时间后它就会自爆。能量类武器对这类敌人有奇效，对于初期的玩家来说，Volk和ERAD是个不错的选择。

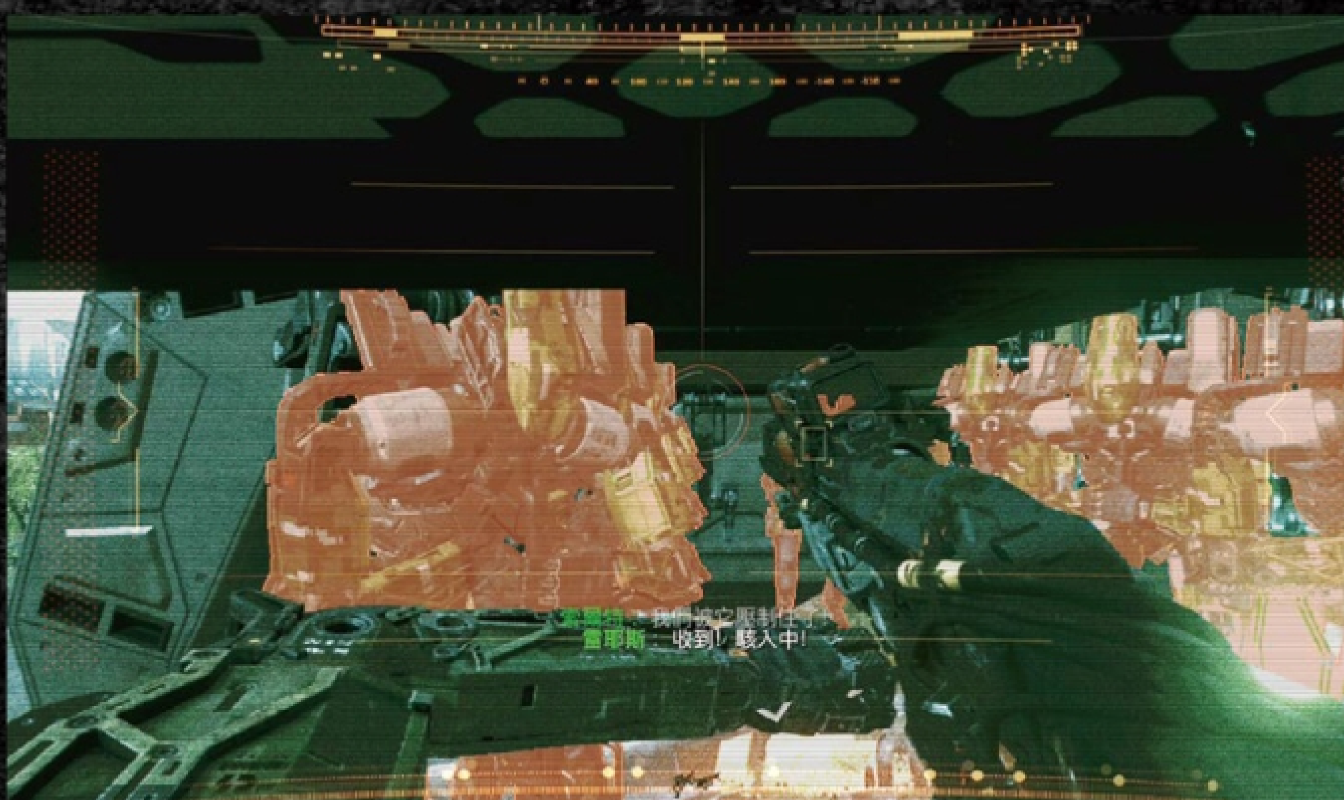


6. 广场的战斗没什么好说的，呆在二层和下层的机器人周旋即可，期间只要小心走上二层的以及即将自爆的敌人。接下来的战斗也和之前类似，从左边的建筑物绕到正面街道上侧面击破敌人即可。

7. 本作的破门进攻相比系列“温柔”了不少，在轻推门（缓慢推动右摇杆）的前提下能减少敌人发现玩家的几率，当然玩家也可以选择更加暴力且直接的踢门（○键），玩家还可以选择往门缝扔手雷来获得先机。

8. 在酒吧中玩家会获得本作的神器之一“侵入装置”，使用方法为按住L1键锁定目标，在骇入准备完毕后松开L1键即可入侵敌方机器人。此时就可以攻击其附近的目标或者直接按下R1键自爆。在获得相应升级后，高难度下可以帮玩家减少不少的麻烦。

9. 在夺取山丘的战斗中，玩家只需要往左边一路往上冲即可，虽然看似炮火很猛都实际上对玩家的威胁很少。中途遇到的敌人可以通过胡狼机的锁定攻击来解决（方向键↑，锁定后R2键发动攻击），漏网之鱼可以通过猎歼机器人或者侵入装置来解决。第一次使用胡狼机攻击后会遭遇敌人的运输机，此时使用侵入装置骇入其内部的机器人并自爆即可把这些敌人一波带走。



TIPS 客串的人当中知名度最高的无疑是在美剧《权力的游戏》中扮演琼恩·你啥都不懂·雪诺的基特·哈灵顿，他在游戏中扮演最大反派考奇·萨伦，游戏里甚至还有一个成就/奖杯“你一无所知”，老美们果然最喜欢玩梗了。



10. 之后的战斗就很简单了，结合使用自己的道具和胡狼机攻击即可快速且有效地把山丘上的敌人解决，最后跟着同伴攻入指挥室即可完成本章节的地面战斗部分。

11. 本作的飞机操作还是比较傻瓜式的，往上推左摇杆即可发动引擎，左边的能量槽满了之后按下L3键即可起飞。在空战时往前推摇杆就是前进，往后推就是减速和往后移动，按下L3键即可消耗能量来快速移动，这个主要用于逃脱敌人锁定用。作为本作的第一场正式空战难度并不高，只要按提示消灭敌人即可。不过虽然操作比不上隔壁的《BF1》或者其他什么空战游戏，但本作的空战说实话还是相当华丽且爽快的。

港口装甲行动

可扫描武器		
Banshee *	F-SpAr Torch	Reaver
Mauler	Oni *	

装备升级位置

1. 流程中必然会遇到，跟着流程跑即可。

2. 在驱逐舰上的战斗，出现奥马尔和伊森把两个敌人干掉的演出后会出现倒计时，此时沿着走廊前进的时候留意右边有一扇锁上的铁门，那里就是军火库。

3. 在流程最后拉动开关后便能获得升级。值得注意的是，在现版本下，这个升级有一定几率不能获得，重玩这个章节可以解决这个问题。

流程要点



1. 当主角雷耶斯被上级研究决定当上舰长的时候，本作的游戏也算是正式开始了。不过作为舰长的第一次出击，玩家可以做的事情依然不多，选择好装备后就出击吧。

2. 由于同伴数量很多的缘故，在这里的战斗并不算难。另外本章节的战斗还有一个窍门，那就是开战后立即打破敌人后方的玻璃窗，这样敌人就会直接被吸出到外太空。

3. 大厅的战斗和之前的所有大区域战斗类似，依然不走正面战场而是从左边绕到敌人侧面。大厅的敌人清理得差不多后玩家会遇到新敌人"猎人"，这种机械类敌人手持的伸缩盾牌可以免疫大部分来自于正面的攻击。虽然绕到侧面攻击是个不错的选择，不过此时玩家可以选择直接扔一个反重力手雷让其浮空，然后就尽情输出吧。另外，在击破它后还能获得新装备"伸缩盾牌"。伸缩盾牌是本作高难度下的一大神器之一，除了基本的防护作用外，它还可以标记一定距离下的敌人，无论是防御还是侦查都相当实用。老兵难度下基本上必带的装备之一。值得注意的是，手持伸缩盾牌时虽然可以开枪，但不能上弹(毕竟主角不会单手换弹夹，话说连这都不会怎么当特种兵的)。

4. 漏气后玩家需要在氧气耗光前快速移动到指定地点，由于无重力的缘故，玩家的移动会和平时有点不同。话虽如此，玩家只要正常移动即可，千万不要像身边的同伴那样一跳一跳的，实际上这样移动更慢。





5. 之后玩家的装备会全部丢失，不过只要跟着NPC来到武器库后就能获得武器以及新装备"电磁震撼手雷"。"电磁震撼手雷"是本作的另外一件神器，对机器人有奇效，但在升级后无论杀伤力还是范围都不错，即便对人类敌人都有着很高的杀伤力，另外这个手雷和破片不同，扔出去后才会爆炸，玩家在扔出前还有充分的时间进行瞄准。

6. 机棚的战斗规模很大，敌人的数量很多且大部分是机器人，此时电磁震撼手雷就能派上用场了。另外推荐玩家在二层战斗，这样玩家会遇到的敌人数量会减少不少。通过二段跳以及壁走(奔跑状态下往墙壁方向按下 × 键)可以轻松地在二层之间移动。之后便是系列高难度下惯用的步步为营战术，千万不要冲得太前了。由于敌人数量很多，同伴跟上的速度会比平时相对慢一些。

7. 之后的空战部分要点和上一章类似，在老兵难度下小心不要在狗斗的时候撞上障碍物。击毁敌人数量敌机后会出现提示，此时按下方向键↓便能获得新武器"飞弹"。这种跟踪导弹威力大，只要锁定再发射基本都能命中(除了敌方ACE外)，虽然数量有限但用完后只要按下方向键↓便能获得补充。在这里玩家会遇到新的空中敌人"Ajak"，这种小型军舰对付的最好方法就是直接往它后方的两个引擎射击，一旦这两个引擎遭到破坏就能立即秒杀这货。

8. 太空步兵战的操作比较特殊，× 键为提升高度，○键为下降高度，方向键→和←分别是原地往右往左旋转，方向键↑则是回复视点位置，L1键则是射出抓钩，用来快速移动或者攻击敌人。太空战是老兵难度下的一大难点，因为在无重力情况下，玩家的移动会减慢不说，由于没有了上下概念，找掩体变成了一个大问题。不过要点依然和地面战类似：找掩体、远距离点死敌人、前进、等待同伴清场。对于浮空苦手的玩家可以直接贴近地面移动，这样的话能把移动方式变为行走。

9. 入侵到驱逐舰后战斗就简单多了，最后机棚的战斗中只要拿好护盾(在机棚中的房间可以获得)就可以一路杀过去了。下层的敌人完全不需要理会，一路杀过去找到开关把他们都吸出外太空就可以轻松结束战斗了。

支线任务：失窃匕首行动

可扫描武器		
DCM-8	R3K	P-Law

装备升级位置

4. 获得P-Law的军火库里，基本不可能错过。

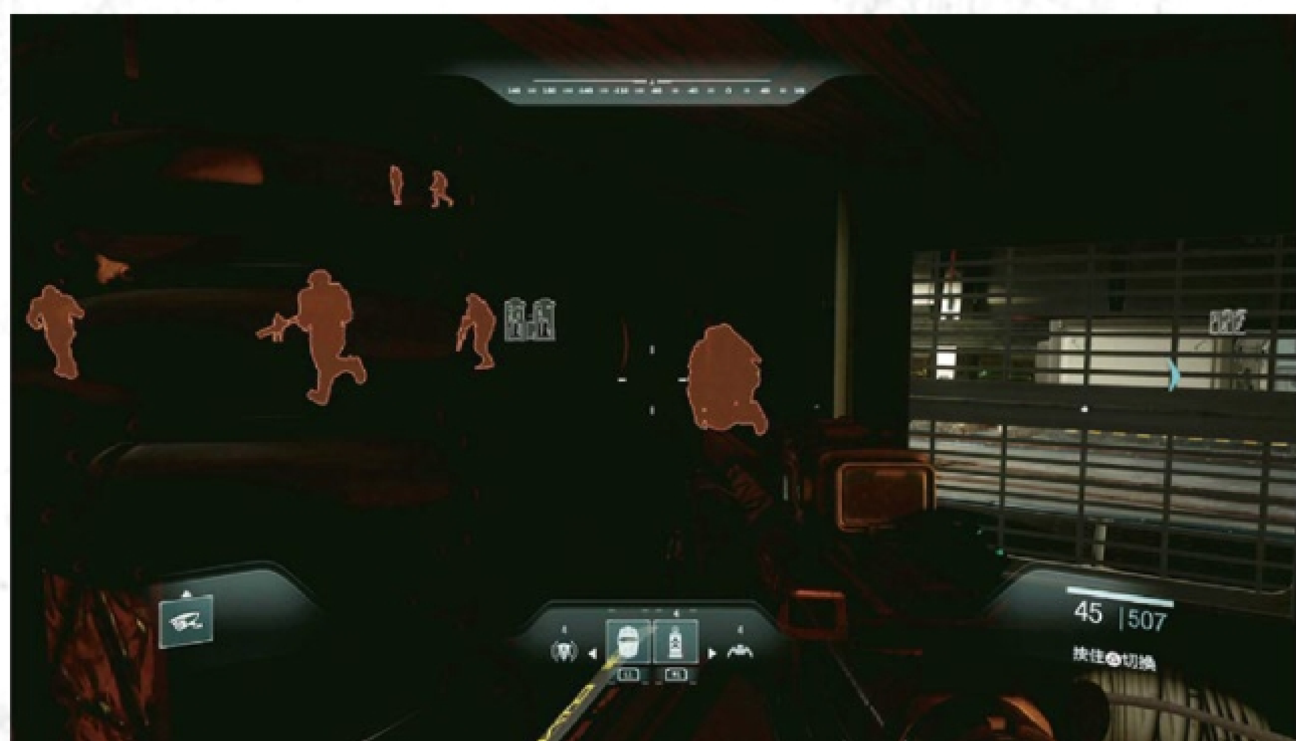
流程要点

1. 这个任务因为有潜入部分的缘故，建议至少带上一把有消声效果附件的武器。一开始的太空战可以拿上狙击枪(放在一块漂浮着的铁板上，十分明显)，之后就可以很安逸地把远方的敌人清理干净了。

2. 本作的潜入十分容易，实际上这关也是本作惟二存在着潜入部分的章节之一(如果不算上后面那些"脚本潜入"的话)。如果玩家被敌人觉察到的话画面会出现提示，一旦全变成红色就意味着玩家被敌人发现。

3. 消灭掉走廊里搬动尸体的两个敌人后，玩家能获得仅在这关能使用的神能力：存取保全摄像头，按下方向键↑就可以显示敌人的位置了。这里玩家需要在不被敌人发现的前提下来到三层，一旦被敌人发现通往三层的门就会锁上，玩家就需要把敌人

TIPS 另外一个在游戏客串的便是三届F1世界冠军得主刘易斯·汉密尔顿，他在游戏中扮演一个名叫卡尔·汉密尔顿的电子技术员。由于他戴着一顶红色的帽子而且位置大多在每次出击都会经过的地方，所以相当显眼。顺便一说，最后的阵亡名单里还有他的名字。



全灭后才能继续前进。暗杀掉面前的敌人后往右前进，暗杀掉第二个敌人后利用能力观看一下二层敌人的位置然后将其暗杀。如果玩家动作够快的话，此时的三层应该只有一个敌人在巡逻，观察其位置后将其解决就可以顺利通过铁门了。

4. 机棚的战斗基本不可能靠潜入把敌人全部解决，但占个先机消灭一些敌人还是可以的。推荐的路线是往机棚上层左边前进，慢慢推开铁门后到达左边后就可以慢慢地把上层的敌人都暗杀掉了。然后在上层观察下方，把人质前方的敌人解决后再迅速解决掉附近的敌人即可保证人质的安全。之后猛如虎的我方会立即跟进并保护人质。话虽如此，拯救人质其实没有任何好处，甚至连个相关成就/奖杯都没有。

5. 在军火库里 P–Law 后就可以准备面对敌人的进攻了，建议玩家躲在军火库里御敌，新武器虽然威力巨大，但由于需要蓄能的缘故，在老兵难度下基本毫无用武之地。在这里只要利用好侵入装置和伸缩盾牌即可轻松解决战斗。

6. 另外，玩家可以大概记忆一下本关的地形，因为在本作中几乎所有的驱逐舰内地形都是一样的，这也意味着所有“船舰攻击”类型的关卡结构都是一样的。理所当然的，军火库的位置也是一样的。

支线任务：凤凰行动

可扫描武器
HVR *

装备升级位置
无

流程要点

1. 首先必须注意的是，可扫描武器之一“HVR”可以在本章节几率获得。虽然暂时还不清楚这武器能不能在其他章节里随机刷出，但至少笔者打了个三周目就从来没见过这武器。其获得地点是本章节一开始第一次遭遇敌人运输机的时候，从上面会下来两个敌人，其中一个敌人会几率携带着这把枪。如果没有的话可以选择重玩章节来重复刷。

2. 引擎处的战斗可以以从上至下的顺序慢慢用狙击枪击毙敌人，这样就可以避免被敌人发现。部分敌人会独自往上方前进，此时就可以把落单的敌人逐个击破。另外同伴也会帮助玩家，因此难度不高。



支线任务：捕鼠行动

可扫描武器		
强弩 EM3	Type–2 *	RPR Evo *

装备升级位置

5. 在进入着火的走廊后，玩家会看到一个弹药箱，沿着弹药箱左边走就能发现一个军火库。

6. 流程中玩家必须要打开的军火库，基本不会错过。

流程要点

1. 一开始的空战部分由于只有狂风号一种敌人的缘故，因此难度不高，稳打稳扎就可以了。

2. 入侵驱逐舰后的流程也相当简单，玩家基本不会遇到什么难题。杀到军火库后玩家需要在敌人的围攻下支撑一段时间以等待军火库的门打开。和之前在“匕首夺回行动”类似，合理运用手上的武器即可轻松消灭敌人。侵入装置和伸缩盾牌依然能发挥巨大的作用，军火库旁还有数量众多的手雷和猎歼机器人供玩家使用。军火库的门打开后回收里面的道具然后消灭全部敌人后就可以离开这里了。



支线任务：深度处决行动

可扫描武器
抹杀者

装备升级位置

7. 在暗杀工程师的场景中有一个军火库，其具体位置和其他类似关卡一样。

流程要点



1. 本作中比较让人印象深刻的一关，但难度不高。虽然有潜入部分，但难度比“匕首夺回行动”还要低，敌人全都是固定靶且背向玩家。

2. 换上敌人的衣服后就可以大摇大摆地前进了，小心不要过于靠近敌人或者直接呆在敌人的面前太久，这样会被敌人发现。

3. 暗杀工程师只要等其落单就可以了，他一开始会在一层，但一会就会进入二层的一个小房间，之后等周围的敌人走远后就可以对其暗杀了。

4. 最后的逃脱部分只要不轻举妄动，跟着敌人走就能一路畅通无阻地回到队友身边，之后只需要往刚才跟随的敌人那里扔一个手雷就可以大摇大摆地离开这里了。

燃烧之水行动

可扫描武器
Spartan SA3

装备升级位置

8. 在降落到土星后，玩家会跟随队友一路前进到居住区。先不进入，在居住区入口的左侧就能发现军火库的铁门。

流程要点



1. 流程一开始只要跟着队友走就行，脚本潜入什么的相信也难不倒玩家，注意别忘了中途的军火库就行。

2. 和奥马尔的短暂合作结束并和队友汇合后，玩家还会遇到几次敌人，但都不难对付。最后玩家需要为友军清出一个空降区域，此时按照队友的提示使用猎歼机器人就能轻松把外面绝大部分敌人给解决掉，之后把剩余的敌人慢慢解决即可。

3. 和大部队汇合后就可以大开杀戒了，在这里玩家会获得新道具“C12 锁定系统”，一样是按下方向键↑使用。在大门处的战斗中只要使用狙击枪居高临下向敌人射击并且合理利用锁定系统就可以轻松通过。

4. 攻击基地的战斗和之前的大型战斗类似，依然是从两侧前进。此时玩家可以从基地右侧的上层前进，中途利用锁定系统逐步消灭敌人后再慢慢前进。值得注意的是，C12 锁定系统只能锁定玩家所能肉眼看到的目标（即不能穿墙锁定）。

5. 继续前进并再一次通过大门后，玩家会再次遇到敌方的 C12 巨人，在这个场景还有一把火箭炮 Spartan SA3 可以获得，在用光弹药后系统还会提示附近弹药的位置，玩家可以借此获得补充。C12 的部位有四个，不过玩家不需要全部破坏，只要破坏掉其中一个武器（例如左手或者右手），之后再给予一定伤害后其头上便会有“跳上”的字样，之后跳上 C12 并完成 QTE 操作便能将其秒杀。之后 C12 会例行自爆，别忘了提前跑开。值得一提的是，如果这里玩家动作不够快的话，还能看到我方 C12 和装甲车轮番上阵并被虐得体无完肤的剧情演出。

6. 和伊森一起打开通往高塔的大门后便是例行的空战环节，要点和之前的空战完全一样，这里就不多加阐述了，别忘了直接攻击 Ajak 尾部的引擎能将其秒杀。

7. 由于有伊森的缘故，高塔的战斗难度不高。大部分敌人只要等待萨欧特尔的胡狼机掩护即可轻松解决。指挥室的战斗只要提前扔几个猎歼机器人或者手雷就可以把大部分敌人提前解决掉。

漆黑矿井

可扫描武器
KBS Longbow

装备升级位置

9. 进入居住区后，在厨房能发现一个被冰箱压死的平民，平民右边的走廊里有一个军火库。

流程要点



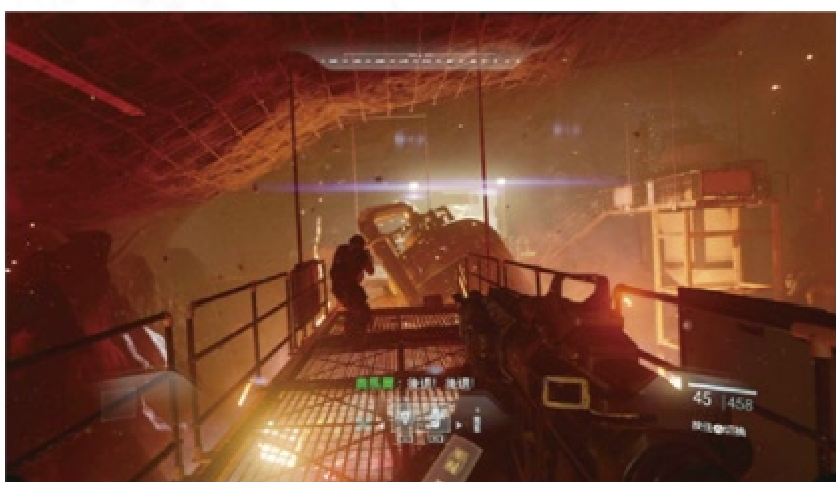
1. 在任务开始前建议选择侵入装置、ATAD 无人机和电磁震撼手雷（剩下一种装备随意，建议选择反重力手雷），武器则选择能量类的霰弹枪或者突击步枪。

2. 在一开始跟随队友行动的流程中，只要注意行动快一点就行，另外也不要在没有遮掩的情况下被太阳直射到，会持续受到伤害。

3. 在穿过居住区后会第一次遇到敌人，此时遇到的机器人敌人只会近战，老兵难度下小心不要被近身了，在该难度下机器人两拳就能把玩家直接打翻。霰弹枪能在这里起到不小的作用，建议战斗开始后召唤无人机来保驾护航。

4. 接下来玩家需要在门打开之前在机器人海的袭击下生存下去。在这里玩家除了需要击倒一波波来袭的机器人外，还需要时刻保持在阴影下活动，不要被太阳直射到。其实这里只要召唤一个无人机，然后手拿着霰弹枪站在远处即可成功防守。敌人数量多的话就扔一个电磁震撼手雷解围，平时就用霰弹枪攻击靠近自己的机器人。由于队友数量很多的缘故，敌人的攻击目标也会被分散，因此实际上压力不大。





5. 萨欧特尔离开小队后就需要小心了，之后遇到的机器人会开始使用枪械攻击。在矿场的战斗中，敌人的数量很多。战斗开始后立即使用侵入装置把上方的狙击手给控制住，然后开枪攻击来攻击我方的近战机器人。由于使用侵入装置的时候玩家是无敌的，因此不需要担心自己的安危（老兵难度下控制的机器人也撑不到多长时间就是了）。敌人一旦数量减少后便往左方的楼梯前进，登上楼梯先稍等一下，把来袭的机器人清理一波顺便等等自己的队友。

6. 和生还者汇合后先把弹药补充一下。最后撤退处的战斗看似敌人很多，但都是一批批来的，机器人激活后往那里扔一个电磁震撼手雷就好。要点基本和之前的开门防守战类似。

黑旗行动

可扫描武器
Titan

装备升级位置

10. 追捕瑞亚的时候会来到一条放置着大型广告牌的街道，在自行车店前的右方能找到本作的最后一个军火库。

流程要点

1. 和伊森分开行动后，玩家需要独自一人追捕瑞亚。由于只有自己一人的缘故，建议玩家戴上伸缩盾牌和侵入装置（无人机在室内战也能起到奇效，但数量不多，可以考虑代替掉侵入装置），然后利用伸缩盾牌的标记功能来确定敌人的位置后再慢慢推进。这里虽然地形多为室内场景，但由于敌人数量不多，只要伸缩盾牌拿好一般就很安全，此时换上霰弹枪就能直接面对面击毙敌人。





2. 穿过一条放置着大型广告牌的街道后，在通过自行车店后，玩家会遭遇到敌人的猛烈攻击，此时用侵入装置入侵店外头的机器人并引爆就能消灭绝大部分的敌人。

3. 接下来的场景中不光敌人数量众多，而且地形比较复杂，建议玩家先用狙击枪或者突击步枪点死肉眼能看到的目标后，再手持伸缩盾牌慢慢推进。因为这里有些敌人是只有当玩家推进到一定程度后才会出现，这也是为什么笔者会推荐玩家时刻手持伸缩盾牌，这样就不用担心被敌人袭击到了。

4. 来到广场后，先用狙击枪（如果没有的话在正对广场的建筑阳台上就能找到一把）把右方屋顶上手拿榴弹炮的敌人解决掉，然后用枪或者侵入装置解决掉对面楼房里的几个机器人狙击手。把上述敌人清理完毕后就可以慢慢用之前提到的方法平推过去了。

5. 脚手架前战斗和广场类似，依然是先用狙击枪把上方的手拿榴弹炮和狙击枪的两个敌人先解决掉，再用伸缩盾牌把剩余的敌人慢慢清理干净。

6. 钟楼内的战斗就更简单了，由于是只有一条路往上的缘故，因此只要手拿伸缩盾牌和霰弹枪，中途的敌人基本毫无还手之力。惟一需要注意的是敌人的搜索者和中途楼梯处一个手拿火箭炮的敌人，前者可以用攻击提前解决掉，后者由于不能秒杀玩家，因此在其再出手前把他解决掉即可。

7. 入侵到奥林帕斯山号后玩家会遭遇到大量敌人，但由于有同伴的缘故，因此压力不大。如果玩家还有侵入装置的话，



这里能发挥不小的作用。如果没有也没关系，像之前那样拿着伸缩盾牌慢慢推进就可以了。敌人数量虽然很多，但并没有什么特别棘手的存在。

8. 在机棚的最后会再一次遇到C12巨人，和之前一样，巨人出现后游戏会显示附近大威力武器的位置，玩家获得Spartan SA3后破坏掉它其中一个部位。和之前一样，只要上面出现“跳上”的字样后就可以上前发动QTE终结技了。如果之前的巨人都是使用QTE解决的话（除了序章那个），这里会解锁一个成就/奖杯“C12”。

9. 到达舰桥前的战斗难度都不高，无论是蹲在一旁等待友军清场还是直接拿着伸缩盾牌硬干都是可以的。最后玩家需要使用侵入装置骇入舰桥里的其中一个机器人，然后不管所有敌人直接往考奇·萨伦那里跑吧。最后的处决赛林时在他开口前直接按R3杀死他还可以获得成就/奖杯“你一无所知”（雪诺）。

血色风暴行动

可扫描武器
无

装备升级位置
无

流程要点

1. 一开始操作奥林帕斯山号的战斗中只要对准一切能动的目标并射击就行了，之后的一切都只是剧情演示而已。



2. 和惩戒号的船员汇合后就是本作中最后一次整理装备了，选择自己用得最得心应手的准备配置吧。

3. 强行降落后不久玩家就能使用奥林帕斯山号的火炮攻击敌人（按下方向键↑使用），之后只需要火炮把两个防空炮炸掉后就可以继续前进了。

4. 打开大门后玩家会再一次遇到猎人，如果之前的军火库大都搜刮过一遍并且获得升级的话，这里可以直接用侵入装置控制它，这样就可以轻松通过这里了。之后的战斗依然和之前的大场景战斗类似，从侧面攻击敌人，别忘了时刻手持伸缩盾牌前进。之后会再次遇到一个猎人，不过此时的奥林帕斯山号火炮应该也已经冷却完毕，直接用火炮轰吧。



5. 盖特牺牲后继续前进，和之前一样，还是需要等待火炮冷却完毕后一发清场。接下来玩家还会一次性遇到三个C8猎人的场景，玩家可以尝试扔反重力手雷或者直接使用侵入



装置一并解决，最后还会遇到两个巨人。不过两个都是会被剧情杀，玩家只需要等待片刻就可以继续前进了。玩家如果有带上护盾的话，强烈建议留在身上，之后还能用上而且不能再次获得。

6. 进入船坞后，玩家会和老麦一起行动，不过这段流程的战斗难度不高，在消灭两个敌人后进入的场景中还有电磁震撼手雷可以捡取，有需要的玩家不妨补充一下弹药。

7. 主角独自一人行动后会来到一个小房间，在这里能获得一些弹药补充，如果没侵入装置的话强烈建议这里带上一个。

8. 之后的战斗就没什么好说的了，因为是在走廊上的缘故，手拿伸缩盾牌慢慢前进即可。中途还会遇到一个C8猎人，此时侵入装置就能派上用场了。

9. 船坞指挥室的战斗就是本作的最后一战了，虽然敌人数量很多，但其实只要呆在原来的平台上就可以和敌人很安全地展开周旋。开战后先把平台上的无人机拿上，侵入装置可以先放在一旁不用。平台上还有不少手雷和猎歼机器人可以获得，利用这些来攻击敌人吧。敌人消灭到一定程度后玩家初始位置的右方会出现机器人敌人，此时用侵入装置就可以轻松解决它们，顺便还能用自爆再次杀伤敌人一次。这里的战斗总体来说难度不高，玩家只需要时不时举起伸缩盾牌来确定一下敌人的位置，以防敌人冲上玩家所在的平台就行。

10. 流程进行到这里也接近尾声，操作主角来给这最长的一天画上一个句号吧。





成就／奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
白金	白金	解开所有的奖杯。
威胁兴起	15点/铜	完成威胁兴起。
乌云蔽日	15点/铜	完成乌云蔽日。
港口装甲行动	15点/铜	完成港口装甲行动。
燃烧之水行动	15点/铜	完成燃烧之水行动。
漆黑矿井行动	15点/铜	完成漆黑矿井行动。
黑旗行动	15点/铜	完成黑旗行动。
血色风暴行动	15点/铜	完成血色风暴行动。
最长的一天	100点/金	老兵难度完成所有任务。
失窃匕首行动	15点/铜	完成失窃匕首行动。
凤凰行动	15点/铜	完成凤凰行动。
捕鼠行动	15点/铜	完成捕鼠行动。
深度处决行动	15点/铜	完成深度处决行动。
次要目标	30点/银	完成所有登舰支线任务。
安全港口行动	15点/铜	完成安全港口行动。
纯粹威胁行动	15点/铜	完成纯粹威胁行动。
盗墓行动	15点/铜	完成盗墓行动。
猝死行动	15点/铜	完成猝死行动。
灭迹行动	15点/铜	完成灭迹行动。
壮志凌云	30点/银	完成所有的胡狼支线任务。
喜欢枪械	15点/铜	扫描第一件武器。
热爱枪械	15点/铜	扫描10件武器。
枪械狂人	30点/银	扫描全部武器。
逝者安息	30点/银	听完所有阵亡者的遗书。
个人喜好	15点/铜	装备一把自定义武器。
披挂上阵	15点/铜	得到第一件装备升级。
装备齐全	30点/银	获得全部装备升级。
露出獠牙	15点/铜	获得你的第一件胡狼升级。
胡狼王牌	30点/银	获得全部的胡狼升级。
游戏开始	15点/铜	第一次击杀通缉名单上的目标。
空战王牌	15点/铜	消灭一半通缉名单上的目标。
同花大顺	30点/银	击杀所有SDF王牌和舰长。
危险距离	30点/银	利用零重力抓钩击杀15个敌人。
你一无所知	30点/银	在考奇的对话结束之前将其杀死。
舰长日志	15点/铜	使用舰长办公室中的电脑。
实况报道	15点/铜	观看一则新闻播报。
地面战争	15点/铜	在一个可以使用二段跳和墙上奔跑的任务中，不使用这些能力前进2分钟。
躲猫猫	15点/铜	踹一扇门，推一扇门，在轻推门时扔进去一颗手雷。
致命重力	15点/铜	用自己反重力手雷让自己浮空并击杀一个敌人。
C12	15点/铜	用手撕右肩，手撕左肩，击毁多个部件三个方式摧毁C12。
贴纸收藏家	30点/银	在Spaceland，找到全部任务物品并集齐贴纸包。
灵魂之匙	30点/银	在Spaceland，找回灵魂之匙的碎片。
个子越大……	15点/铜	在Spaceland，单场游戏中不死亡击杀5个巨人。
Hoff来了	15点/铜	在Spaceland，解锁David Hasselhoff。
摇滚起来	15点/铜	在Spaceland，制造一把摇滚武器。
开始强化	15点/铜	在Spaceland，强化一件武器。
不含电池	15点/铜	在Spaceland，制造一个Exquisite核心。
我爱80年代	15点/铜	在Spaceland，找到现代战争1和现代战争2的歌曲。
投入硬币	15点/铜	在Spaceland，进行每种街机游戏至少一次。
大脑死亡	30点/银	在Spaceland，活至第十回合后死亡并游玩累计30次街机游戏。*
主宰	5点/铜	在多人游戏中赢得5场在线比赛。

***原文为“在Spaceland，累计30场比赛存活至第10回合。”，实质上为翻译错误，其解锁条件应为活至第十回合，然后在初始位置右侧购买“续命奶糖”后就能在死亡后进入街机厅游玩30次街机游戏。**



ベルセルク無双

今年由动漫改编的无双作品《剑风传奇无双》终于与广大玩家们见面了。作为无双史上少有被评级为17岁以上的作品，其带来的游戏体验与以往无双全然不同。虽说在游戏系统上，没有太多改善，甚至有点粗制滥造，但是其画面表现与剧情还原都极其令人满意，值得一玩。本次攻略将全面解析游戏任务与收集内容，愿各位读者能够在该款作品中游玩愉快。本作PS4、PS3、PSV版本存档共通，本文以PS4版为准（PS3版仅在日服以下载版形式发售）。

白金时间:60~80小时

文 告鸟（实习） 美编 心の永恒

剑风传奇无双	Koei Tecmo		动作
多机种	ベルセルク無双		日版
	2016年10月27日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：7800日元、PSV：6800日元		

系统详解

画面解说



1：敌人名称及其生命值　2：锁定目标　3：地图及任务目标
4：任务要求及目标数量　5：当前使用道具　6：狂乱槽
7：必杀槽　8：操作角色的生命值　9：击破数

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
△键	重攻击
□键	轻攻击
○键	开启狂乱/释放无双必杀
x键	滑步闪避/按住奔跑/受身/上马
L1	防御
L2	呼唤/骑上战马
R1	使用道具
R2	变身（仅限特殊角色）
R3	锁定
方向键	←→键切换使用物品/↑↓键切换使用物品类别
触摸板	切换地图大小
OPTIONS键	打开菜单

注：仅有左德、华阿尔德、格斯（狂战士の甲冑）、格里弗斯（新生鷹の团・兜）能使用变身。

注：操作列表以PS4版为准。

战斗系统

◆狂乱与必杀

在该款作品中，爆气系统被称为“狂乱”，并且该系统也与以往的无双不同。玩家只能通过普通攻击来累计狂乱槽，再通过狂乱状态下攻击累计必杀槽，并且仅能在维持狂乱的状态下再次按O键来释放必杀技。而

©三浦建太郎（スタジオ我画）・白泉社／ベルセルク製作委員会　©コーエーテクモゲームス



必杀技仅能储蓄一格，不过必杀技释放出来击杀的敌人会继续回复必杀槽，在敌海中善用该系统可以达到必杀技连续使用两次的效果。

而除去必杀，狂乱状态也是该款游戏的核心玩法，狂乱下大幅度提升的全属性能够让玩家更高效率的击杀敌人，而一旦失去了这个状态，即使是一队杂兵，也会显得及其乏力，杀敌的目的也从输出转变成了更快的累计狂乱槽进行爆气。在操作人物血量不足时，狂乱槽还会自己增长，后期通过装备属性与战马也可以使狂乱槽回复。在每一次任务开始时，狂乱槽的能量都为0，每一次进入狂乱阶段，都会使能量增加1，随着剧情的推展可以累计到5（MAX）。能量的增长可以延长每次狂乱的时间，以及狂乱下全属性的增长幅度。

不过需要注意的是本作释放必杀技时无法调整方向，锁定情况下镜头晃动又比较严重，一定要看清敌人的位置再释放必杀。

人物	狂乱变化
格斯	攻击力与攻击范围提升
格里弗斯、卡斯嘉、捷度	攻击带分裂，轻攻击可以无限制的连续下去
塞尔彼高	攻击带分裂，招式会伴随龙卷风
左德、华阿尔德	攻击力上升
史尔基	吟唱时间缩短

◆斩溃与蓄力

游戏的操作系统与以往无双作品无太多差别，依然是通过□键起手连打多次再按△键触发的C攻击。不过攻击属性中引入了“斩溃”系统。仅在用具有“斩溃”属性的招式下击败敌人才会获得灵魂以回复必杀槽。

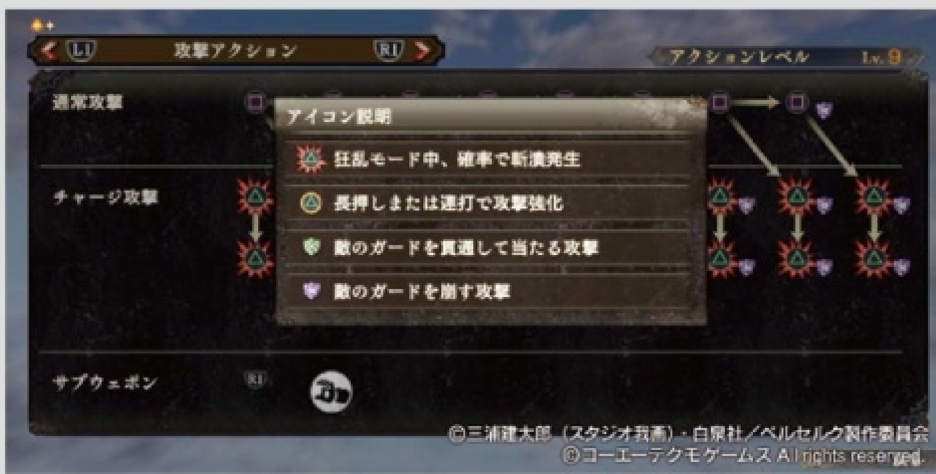
红色爆炸图示：狂乱状态下，该招式会触发斩溃。

黄色外圈图示：可以通过长按蓄力的招式。

绿色盾牌图示：可以贯穿敌人的攻击。

紫色盾牌图示：可以破坏敌人的防御。

根据不同的角色以及不同的服装，包含“斩溃”与蓄力的招式会出现改变，在游戏的暂停菜单中选择PLAYER INFO，再选择ACTIONS即可查看当前角色的招式说明。



◆滑步

游戏中强力的敌人虽然不会具有很强的攻击力，但是其强韧度是以往无双都未曾拥有的高难度下的BOSS甚至会耗费十多分钟来将其击败。而且巨型敌人的攻击往往会击飞玩家，令攻击无从下手。这样的情况下X键取代了跳跃的滑步就显得极为重要了。滑步可以令玩家陷入短暂的无敌时间，来躲避敌人的击飞攻击。最主要的一点是滑步可以取消所有招式的攻击硬直，游戏中非常多的招式在打出伤害后还会摆出一个收尾动作，善于利用滑步可以快速进入下一轮的攻击。



不过需要注意的是滑步能够取消攻击硬直，但同时也能取消攻击，所以一定要确认自己招式伤害完全打出，控制好滑步的时机。

◆道具使用

游戏中使用方向键可以切换当前准备的道具，按R1键可以使用。玩家可以携带两种类型的道具。

补给类：每个操作角色只能装备4件补给类道具，玩家可以自由搭配最需要的道具。而补给道具的种类将随着游戏进度解锁。



补给道具一览

名称	作用	次数	备注
傷薬	体力少量回复	3	
だんびら	60秒内、攻击力少量提升	3	
ケトルハット	60秒内、防御力少量提升	3	
鷹の羽	60秒内、移动速度少量提升	3	
ダイス	40秒内、击破敌人小概率掉落金币	3	
ハーブ	必杀槽少量回复	3	
霊薬	狂乱槽少量回复	3	
角笛	120秒内、攻击力少量提升	1	无限蚀（华阿尔德）报酬
秘薬	狂乱槽能量提升1点	1	无限蚀（左德）报酬
傭兵の傷薬	体力中等回复	2	
大樹の若葉	必杀槽中等回复	2	
魔女の霊薬	狂乱槽中等回复	2	
斬馬刀	45秒内、攻击力中等提升	2	
サレット	45秒内、防御力中等提升	2	
白き鷹の羽	45秒内、移动速度中等提升	2	
傭兵の角笛	90秒内、攻击力大幅度提升	1	无限蚀（卡斯嘉）报酬
邪教の秘薬	狂乱槽能量提升2点	1	无限蚀（华阿尔德）报酬
幸運のダイス	60秒内、击破敌人中等概率掉落金币	2	
人魚の傷薬	体力大幅度回复	1	
霊樹の緑葉	必杀槽大幅度回复	1	
狂神の霊薬	狂乱槽大幅度回复	1	
斬魔刀	30秒内、攻击力大幅度提升	1	无限蚀（格斯）报酬
アーメット	30秒内、防御力大幅度提升	1	
光の鷹の羽	30秒内、移动速度大幅度提升	1	无限蚀（格里弗斯）报酬
戦魔の角笛	60秒内、攻击力大幅度提升	1	无限蚀（左德）报酬
赤の護符	120秒内、攻击力大幅度提升	1	无限蚀（史尔基）报酬
緑の護符	120秒内、移动速度大幅度提升	1	无限蚀（史尔基）报酬
茶の護符	120秒内、防御力大幅度提升	1	无限蚀（史尔基）报酬
魔女の軟膏	狂乱槽能量提升3点	1	
悪運のダイス	120秒内、击破敌人高概率掉落金币	1	无限蚀（捷度）报酬
妖精の鱗粉	体力100%回复	2	通过剧情（聖鉄鎖騎士団）
パックスパーク	周围敌人陷入眩晕状态	3	

战斗类：每一名角色都会拥有自己的副武器装备，以道具的形式限定数量通过R1键来使用。当数量消耗至0时会进入冷却期，冷却好后又将回满数量。副武器中不乏威力强大的招式，由于无损耗的CD模式，在战斗中将起到很大的帮助。副武器的种类将随着剧情的推进与人物的等级提升解锁。

副武器一览

人物	副武器	作用	获得条件
格斯	连射ボウガン	连续发射弓箭阻挡敌人前进	剧情（黑い剑士）
	大炮	高威力的火炮，用来对抗大型敌人	剧情（黑い剑士）
	投げナイフ	投掷飞刀使敌人陷入硬直	剧情（剑风）
	炸裂弹	投掷一颗会引爆的手雷	剧情（自戒）
	大炮接射（狂战士专用）	将敌人用义手抓住，零距离进行火炮攻击	剧情（狂战士の甲冑）
格里弗斯	ボウガン	发射弓箭阻挡敌人前进	剧情（初阵）解锁人物
	カウンター	向后方回避后，立马向前突击，能够破防	
	号令	自身攻击力提升	
	空间歪曲（费蒙特专用）	将大范围的敌人吸进异空间	
卡斯嘉	ボウガン	发射弓箭阻挡敌人前进	
	近接格斗术	对人形敌人进行剪刀脚投技	
	カウンター	向后方回避后，立马向前突击，能够破防	
	疾驱	自身移动速度提升	
捷度	ボウガン	发射弓箭阻挡敌人前进	
	投げナイフ	投掷飞刀对敌人造成伤害，按住R1可以连发	
	カウンター	向后方回避后，立马向前突击，能够破防	
塞尔彼高	ボウガン	发射弓箭阻挡敌人前进	剧情（魔女）解锁人物
	高速斩り込み	快速向前方突刺，能够贯穿敌人，并且破防	
	シルフエの加护	自身防御力提升	
	真空珠	利用旋风将大范围内的怪物集中在前方	
史尔基	召唤の魔法阵	召唤出一只泥土傀儡，能够进行嘲讽	
	吸引の魔法阵	设置魔法阵将周围的怪物拉引至魔法阵。	
	腐根の魔法阵	设置一团毒雾，对范围内的敌人造成持续伤害	
	倍化の魔法阵	令史尔基的△键魔法伤害范围增幅	
左德	咆哮	一定范围的敌人陷入眩晕状态	剧情（不死のゾッド）解锁人物
	投石	从地上拿起一块岩石向前方投掷	
	震脚	踩踏地面，一定几率打断敌人的攻击	
	大咆哮（使徒时）	剧烈的咆哮，使大范围的敌人陷入眩晕	
	薙ぎ払い（使徒时）	使用尾巴横扫前方的敌人	
	猛突进（使徒时）	猛烈的向前方冲刺	
	投げ飞ばし（使徒时）	将人形敌人握在手中，狠狠的摔出去	
华阿尔德	ワイアルド 叫び	一定范围的敌人陷入眩晕状态	无限蚀渴望30%解锁人物
	ワイアルド 棍棒	将手中的棍棒向前方投掷	
	黑犬骑士团心得	自身攻击力提升	
	ワイアルド 丸太（使徒时）	拿起一颗巨大的树干，对敌人进行回旋攻击	
	ワイアルド 落石（使徒时）	向天上投掷一颗巨岩，掉落的石块对敌人造成持续伤害	
	ワイアルド 石砾（使徒时）	将岩石放在口中，喷出对前方的敌人造成伤害	
	ワイアルド 投げ（使徒时）	将人形敌人握在手中，向远处投掷出去	

◆狂化变身

在全部8名人物中，左德与华阿尔德可以进入使徒变身状态，而格斯和格里弗斯，在分别解锁了狂戦士の甲冑和新生鹰の团・兜后，选择相应服装，也可以进入变身模式。变身模式下战马将无法使用，但是会拥有与之前无法相比的强大力量，战斗将显得极其简单。

进入变身状态只需要集满的在狂乱状态下集满必杀槽，按R2键消耗必杀槽即可开启变身状态。进入变身状态后狂乱槽会短暂的停止减少，之后逐渐减少直到狂乱槽归零后，变身效果也随着解除。

在变身状态下，必杀槽蓄满后可以使用变身形态的无双必杀，而且会有特殊的副武器可以使用。当玩家发现自己的狂乱槽快消耗完毕时，可以使用类似“猛突進”的副武器来延长变身状态的时间，因为这样哪怕是狂乱槽归零了，副武器的攻击动作还将继续直到动作完结。



战场指南

据点

该作与以往的无双有很大的不同，为了结合原作，取消了敌我双方据点的设定，仅用在意任务的目标与需要保护的友军对象，而士气方面虽有相关的系统，但对于游玩的影响可谓微乎其微。想要停止敌方刷新小兵只需要将地图上红色■的据点兵长击破即可，不过大部分情况下这并不会成为己方的刷兵点。

特化状态

对于有名称的敌人(队长级别以上)，当体力降低到一定程度时，会对自身强化，进入特化状态。特化状态有攻防强化与回避强化。对于攻防强化的敌人推荐使用强力的必杀攻击更为有效，而回避强化则通过范围攻击，封锁敌人的行动更佳。

掉落物品

游戏中敌人与宝箱会掉落三种物品，来补充玩家的状态。

物品	效果
铜币、银币、金币	获得金钱
补给包（小、中、大）	补充补给道具的使用次数
妖精的鳞粉	回复操作人物的体力

贝黑莱特（BEHELIT）

在游戏中，某些任务会有一些额外的支线任务，当满足这些支线任务的特殊条件后，将可以获得一个贝黑莱特，也就是剑风传奇中那颗造型怪异的人脸蛋。每一颗贝黑莱特可以解锁画廊中CG画面的一块区域，当凑齐一张CG的全部贝黑莱特即可解锁CG。



在剧情模式下，选择任务菜单可以从任务右边有无金贝黑莱特标识来看是否有支线任务，按□键切换查看当前任务的支线任务条件，在战斗中打开暂停菜单选择 BEHELIT INFO 也可随时看到支线任务的完成情况，多项支线任务也不用一次完成，如有遗漏的之后只需完成遗漏的支线任务即可。

其中很大一部分的贝黑莱特分布在无限蚀任务之中，每一个人物在相应层数都会遇到贝黑莱特的任务，在无限蚀模式下，只需要找到（はぐれ戦魔兵）击破即可，每 5 层会有 3 只（はぐれ戦魔兵），随机分布在 5 层之中。

重点人物头像图鉴及本刊翻译		
	ガッツ	格斯
	グリフィス	格里弗斯
	キャスカ	卡斯嘉
	ジュドー	捷度
	セルピコ	塞尔彼高
	シールケ	史尔基
	ゾッド	左德
	ワイアルド	华阿尔德
	リッケルト	里基德
	ピピン	比宾

重点人物头像图鉴及本刊翻译		
	コルカス	哥尔卡斯
	ガストン	加斯顿
	バズーソ	巴兹索
	アドン	亚当
	ボスコーン	波斯高
	シラット	施拉特
	モズグス	摩兹古斯
	スラン	斯兰
	グルンベルド	古伦贝路特
	ガニシュカ	恐帝

角色成长

人物属性提升

击破敌人与完成任务都可以给操作人物提供经验值，当人物等级升高时，还会提升人物的四围属性，达到一定等级还会解锁新的副武器。在选择人物的界面按□键也可以通过金钱来使等级低的角色提升到和等级最高角色相同等级。

体力：影响异常状态的耐性与生命值。

攻击力：影响对敌人造成的伤害。

防御力：影响抵御敌人造成的伤害。

计量：影响移动速度、狂乱的持续时间与军马的使用性能。



军马

游戏中按住 L2 键可以呼唤出军马，在一些特殊场景或特殊状态无法使用。军马具有自身的三围属性，也会附带一些特殊的技能。随着剧情与无限蚀的推进，将可以解锁更多的军马。（见下表）

饰品选择

在战斗胜利后，玩家可以获得一定数量的饰品与饰品强化用宝石，每个操作角色可以在战斗准备界面选择三件饰品来强化自己。强化系统在剧情（袭击者）后开启。强化的属性为除体力外的其他三种属性与一些特殊属性强化，饰品还有强化等级，每强化一次提升三围

军马名	突进力	耐久力	走力	特殊效果	入手方法
栗毛	300	300	300	/	初期
白い鷹の军马	500	500	500	骑乘时狂乱槽回复Lv50	无限蚀格里弗斯突破50层
光の鷹の军马	800	800	800	骑乘时狂乱槽回复Lv50、人马一体Lv99、体力上升Lv50、运气上升Lv50	无限蚀总进度90%报酬
骷髅の骑士の军马	200	200	999	骑乘时狂乱槽回复Lv99	剧情（暗）通过
紫犀军马	600	400	300	人马一体Lv50、体力上升Lv30、副武器威力Lv30	无限蚀捷度突破50层
青鲸军马	300	600	400	人马一体Lv50、体力上升Lv30、副武器冷却缩短Lv30	无限蚀卡斯嘉突破50层
鹰の团军马	200	250	200	体力上升Lv30	剧情（鹰の团袭击）通过
ミッドランド轻装军马	400	400	500	副武器冷却缩短Lv99	无限蚀总进度40%报酬
ミッドランド重装军马	500	450	250	/	无限蚀格斯突破10层
チューダー轻装军马	300	600	250	副武器威力Lv.50	无限蚀总进度20%报酬
チューダー重装军马	450	750	200	人马一体Lv30、体力上升Lv60	无限蚀总进度60%报酬
圣铁锁骑士团军马	600	600	500	体力上升Lv99	无限蚀塞尔彼高突破70层
轻装军马	200	200	500	运气上升Lv30	无限蚀左德突破10层
重装军马	400	400	200	体力上升Lv30	剧情（旅立ちの朝）通过
黑毛	600	300	400	副武器冷却缩短Lv50	剧情（黑い剑士）通过
月毛	300	200	300	运气上升Lv99	无限蚀塞尔彼高突破10层
大型军马	999	999	600	/	无限蚀华阿尔德突破70层
クシャーン军马	500	500	500	副武器威力Lv.99	无限蚀格斯突破70层

数量，最高为 +9。一些低级饰品在 +9 后用高阶宝石还能获得进化，这也是收集饰品的一环。

不过在游戏后期，人物的四围属性成长基本都会很容易达到峰值，而操作人物提升空间主要依靠饰品附带的特殊属性强化来提升，每件饰品可以选择 4 种特殊属性，共计 12 种特殊属性，特殊属性的强化峰值为 Lv99。

由于游戏没有详细的数据体现，特殊属性的搭配方法也多种多样，笔者在此推荐选择与狂化必杀相关的属性，也就是属性标志为黑狼头的特殊属性。包括狂乱 / 必杀的时间延长、自然回复、伤害上升、集槽效率上升、共计 7 类属性（必杀没有时间延长属性）。能够极大的加强在狂化状态的输出能力，也能更快的进入狂化状态。

饰品之间可以互相合成，在通过剧情（魔女）后可以自定义合成后的属性去留，特殊属性的合成为简单的叠加关系。其中部分物品的特殊属性前还会有一个锁的标识，表明该属性为饰品的固定属性，这类饰品无法通过强化抹去带锁的属性，不过可以作为素材继承给其他饰品，而带锁的也表明每一件该饰品必定会携带其特殊属性，可以作为特殊属性的固定素材使用，而强化饰品的宝石则只能提升 1 级特殊属性，除了前期这 7 类稀有特殊属性强化外，后期几乎不需要通过宝石强化。而饰品中最适合培养的莫过于光の鹰の像，没有人物限定的最高级饰品，培养成型后可以给每一个角色使用。

饰品一览

饰品名称	攻击	防御	技量	特殊技能	备注
粗铜の指轮	10	5	5		
粗铜の腕轮	5	10	5		
命の指轮	5	5	5	体力上升Lv. 1	
力の指轮	11	5	5	攻击上升Lv. 1	
守りの指轮	5	11	5	防御上升Lv. 1	
技の指轮	5	5	11	技量上升Lv. 1	
星の首かざり	5	5	5	气绝攻击威力Lv. 1	
鹰の团旗印	15	10	10	攻击范围扩大Lv. 1	
ミッドランド旗印	5	5	5	空中攻击威力Lv. 1	
盾の指轮	5	10	5	护盾强化Lv. 1	
强者の指轮	25	25	25		
达人の腕轮	5	5	10	必杀威力Lv. 1	
见切りの腕轮	5	5	10	回避强化Lv. 1	
银の指轮	15	10	10		
银の腕轮	10	15	10		
赤色の首かざり	19	10	10	攻击上升Lv. 1	
青色の首かざり	5	15	10	体力上升Lv.. 5	
绿色の首かざり	10	10	19	技量上升Lv. 5	
茶色の首かざり	10	19	10	防御上升Lv. 5	
白いろの首かざり	10	5	15	副武器冷却缩短Lv. 5	
黑色の首かざり	15	10	5	狂乱攻击Lv. 5	
月の首かざり	10	10	10	气绝时间延长Lv. 5	
骑士の指轮	10	5	15	军马强化Lv. 5	
黑羊旗印	10	10	15	军马强化Lv. 5	
青鲸旗印	5	15	10	副武器冷却缩短Lv. 5	
怪典	0	20	0	眩晕抗性Lv. 5	
富の指轮	5	5	5	运气上升Lv. 5	
朱色の腕轮	20	0	0	普通攻击Lv. 5	
红色の腕轮	20	0	0	蓄力威力Lv. 5	
弱者の腕轮	5	5	5		
铜の指轮	25	8	8		粗铜の指轮进化
铜の腕轮	8	25	8		粗铜の腕轮进化
生命の指	15	10	10	体力上升Lv.10	轮命の指轮进化
刚力の指轮	33	8	8	攻击上升Lv.10	力の指轮进化
坚牢の指轮	11	2	6	防御上升Lv.11	守りの指轮进化
妙技の指轮	8	8	33	技量上升Lv.10	技の指轮进化
四叶の指轮	10	10	10	运气上升Lv.10	
阳光の首かざり	20	20	20	气绝强化Lv.10	
连星の首かざり	15	10	10	气绝攻击威力Lv.10	星の首かざり进化
紫犀旗印	15	15	20	副武器威力Lv.10	
圣铁锁旗印	10	15	10	空中攻击威力Lv.10	
铁壁の指轮	8	25	8	护盾强化Lv.10	盾の指轮进化
古强者の腕轮	35	35	35		强者の腕轮の进化0
无双の指轮	8	8	25	必杀威力Lv.10	达人の腕轮进化
见极めの腕轮	8	8	31	回避强化Lv.10	见切りの腕轮进化

饰品一览

饰品名称	攻击	防御	技量	特殊技能	备注
红玉の指轮	28	15	15	攻击上升Lv.10	
蓝玉の指轮	5	25	25	体力上升Lv.10	
绿玉の指轮	15	15	28	技量上升Lv.10	
琥珀の指轮	15	28	15	防御上升Lv.10	
白银の指轮	35	15	22		银の指轮进化
白银の腕轮	15	35	15		银の腕轮进化
火の首かざり	47	15	15	攻击上升Lv.15	赤色の首かざり进化
水の首かざり	6	30	17	体力上升Lv.15	青い首かざり进化
风の首かざり	20	15	47	技量上升Lv.15	绿の首かざり进化
土の首かざり	15	47	15	防御上升Lv.15	茶色の首かざり进化
雷の首かざり	17	6	30	副武器冷却缩短Lv.15	白の首かざり进化
暗の首かざり	17	6	30	狂乱攻击Lv.15	黑の首かざり进化
三日月の首かざり	20	17	17	气绝时间延长Lv.15	月の首かざり进化
圣骑士の指轮	17	6	30	军马强化Lv.15	骑士の指轮进化
クシャーン旗印	0	0	20	攻击范围扩大Lv.15	
白蛇の指轮	0	45	0	必杀增加上升Lv.15	
黑蛇の指轮	45	0	0	狂乱增加上升Lv.15	
霸王の指轮	20	17	17	必杀威力Lv.15	
尊严王の腕轮	0	0	45	必杀回复Lv.15	
圣典	0	45	0	眩晕抗性耐性Lv.15	怪典进化
煌めく富の指轮	15	10	10	运气上升Lv.15	富の指轮进化
鹰の像	10	10	10		
血染めの腕轮	45	0	0	普通攻击Lv.15	朱色の腕轮进化
血涂れ	45	0	0	蓄力威力Lv.15	红色の腕轮进化
大器の腕轮	20	20	20	弱者の腕轮进化	
石英の指轮	25	5	25	副武器冷却缩短Lv.15	
黑玉の指轮	25	25	5	狂乱攻击Lv.15	
幸运气の指轮	20	17	17	运气上升Lv.20	四叶の指轮进化
太阳の首かざり	32	32	32	气绝强化Lv.20	阳光の首かざり进化
夜魔指轮	0	0	65	狂乱增加上升Lv.20	
狩人の指轮	32	32	32	必杀增加上升Lv.20	
火龙の指轮	65	0	0	必杀威力Lv.20	
月光の指轮	0	65	0	必杀回复Lv.20	
白い鹰の像	30	30	30		鹰の像进化
火红玉の指轮	61	24	24	攻击上升Lv.20	红玉の指轮进化
水蓝玉の指轮	6	48	40	体力上升Lv.20	蓝玉の指轮进化
风绿玉の指轮	24	24	61	技量上升Lv.20	绿玉の指轮进化
土琥珀の指轮	24	61	24	防御上升Lv.20	琥珀の指轮进化
光水晶の指轮	40	6	48	副武器冷却缩短Lv.20	石英の指轮进化
黑水晶の指轮	48	40	6	狂乱攻击上升Lv.20	黑玉の指轮进化
黑い兽の指轮	40	40	60	狂乱时间延长Lv.30	格斯专用
切り込み队长の证	35	35	70	狂乱自然回复Lv.30	格斯专用
黑の眼带	50	50	50		格斯专用
男石の首かざり	50	50	40	狂乱自然回复Lv.30	格里弗斯专用
女石の首かざり	55	55	30	狂乱时间延长Lv.30	格里弗斯专用
骑士の人形	50	50	50		格里弗斯专用
鹰の指轮	50	50	40	狂乱时间延长Lv.30	卡斯嘉专用
女千人长の证	60	50	30	狂乱自然回复Lv.30	卡斯嘉专用
道化の指轮	50	50	40	狂乱时间延长Lv.30	捷度专用
千人长の证	50	60	30	狂乱自然回复Lv.30	捷度专用
圣铁锁骑士团の证	50	40	50	狂乱时间延长Lv.30	塞尔彼高专用
形见のペンダント	55	55	30	狂乱自然回复Lv.30	塞尔彼高专用
魔女の指轮	40	60	40	狂乱时间延长Lv.30	史尔基专用
魔女の眼镜	35	70	35	狂乱自然回复Lv.30	史尔基专用
贝の眼带	50	50	50		史尔基专用
黑狮子の指轮	40	40	60	狂乱时间延长Lv.30	左德专用
鹰の团の证	35	35	70	狂乱自然回复Lv.30	左德专用
折れた角	50	50	50		左德专用
黑犬の指轮	40	40	60	狂乱时间延长Lv.30	华阿尔德专用
黑犬骑士团心得书	35	35	70	狂乱自然回复Lv.30	华阿尔德专用
光の鹰の像	50	50	50		

服装解锁

人物	服装名称	入手方法	效果
格斯	佣兵	初始	
	鹰の团	剧情(不死のゾッド)获得	
	武者修行	剧情(旅立ちの朝)获得	
	黑い剑士	剧情(黑い剑士)获得	
	狂战士の甲胄	剧情(狂战士の甲胄)获得	狂乱形态可以变身为狂战士
	暗の兽	无限蚀格斯报酬	永久狂战士形态
	佣兵の兜	渴望达成报酬	
	鹰の团・兜	渴望达成报酬	
格里弗斯	鹰の团		
	鹰の团・兜	无限蚀格里弗斯报酬	
	新生鹰の团		
	新生鹰の团・兜	无限蚀格里弗斯报酬	狂乱形态可以变身为费蒙特
	暗の翼	渴望达成报酬	永久费蒙特形态
卡斯嘉	水浴び	初回特典	
	鹰の团	初期	
	鹰の团后期	剧情(逃亡者たち)获得	
	鹰の团・兜	无限蚀卡斯嘉报酬	
	鹰の团后期・兜	无限蚀卡斯嘉报酬	
捷度	鹰の团	初期	
	鹰の团后期	剧情(逃亡者たち)获得	
	鹰の团・兜	无限蚀捷度报酬	
	鹰の团后期・兜	无限蚀捷度报酬	
塞尔彼高	シルフエのフ-ド	初期	
	圣铁锁骑士团	无限蚀塞尔彼高报酬	
	圣铁锁骑士团・兜	无限蚀塞尔彼高报酬	
史尔基	ロ-ブ	初期	
	帽子无し	无限蚀史尔基报酬	
左德	基本服装	初期	
	新生鹰の团	渴望达成报酬	
	使徒	无限蚀左德报酬	永久使徒形态
华阿尔德	基本	服装初期	
	使徒	无限蚀华阿尔德报酬	永久使徒形态

剧情模式 全贝黑莱特收集指南

注:游戏中限时类任务并未给出明确时间,以下攻略时间仅为笔者完成任务用时时间。

黄金时代・第一部

◆黄金时代

1. 据点を制压し、攻城塔の进军路を确保する:击败攻城塔下的敌方队长。



2. 破城锤が击破される前に投石机を击破する:在破城锤被摧毁前击败城内的投石机。

3. 制限时间内に守备队长を击破:限定时间内击败守卫队长,在击破了投石机后立马前往地图的右上角,击败100伏兵后守卫队长出现。

4. バズーソを击破する:击败最终目标巴兹索。

◆鹰の团袭击

5. コルカスを倒す:击败哥尔卡斯。

6. キャスカを倒す:击败卡斯嘉(要先击败哥尔卡斯)。

7. グリフィスを倒す:击败格里弗斯。

◆初阵

8. リッケルトが撤退を再开する:里基德再次撤退成功。

9. グリフィス、ジュドー、ピピンの体力が一定以下にならない:保持格里弗斯、捷度、比宾生命值健康。

◆剑风

10. 黑羊骑兵团团长を击破する:击败黑羊骑兵团团长。

11. 炮击队长を击破する:击败所有的炮击队长。

12. ミッドランド军队长を全灭させずにチューダー将军を击破:米德兰军队长全灭前击败多尔多雷将军。

◆不死のゾッド

13. 制限时间内にゾッドを击破:1分30秒内击败左德。

14. 变身したゾッドを击破:击败变身状态下的左德。

黄金时代篇 第二部

◆青鲸超重装猛进击灭骑士团

15. グリフィスより先に敌の砦を2つ制压する:在格里弗斯之前占领前方敌方的两个砦。

16. 伏兵队长をすべて击破する:在占领砦的过程中,地图东北方刷新出敌人,快速靠近后刷新伏兵队长。

17. 我方を败走させずにアドンを击破する:我方人员没有败走的情况下击败亚当。

◆决死行

18. キャスカの体力を减らさずに包围网を突破する:卡斯嘉未减少体力并成功突破包围网,开场后立马从小道破坏两处树桩,从敌人后背突袭,卡斯嘉会在远处观望并不会参加到战斗中。

19. キャスカを脱出地点まで护卫する:护送卡斯嘉到达脱出地点。

20. アドンと交战するまでに敌を1000人击破する:与亚当交战前击败1000名敌人。在护送卡斯嘉离开后,确保亚当登场前击败800人。

21. アドンを击破する:击败亚当。

◆ドルドレイ攻略

22. 制限时间内に敌を300人击破:2分钟内击败300敌人。

23. コルカスが撤退する前に救出する:在撤退前救出哥尔卡斯。随着哥尔卡斯冲入敌阵后,护卫直到哥尔卡斯回到我方阵营即可。

24. 投石机をすべて破坏する:破坏城门前的投石机,共计4台。

25. キャスカがアドンを击破する前にボスコーンを击破する:在卡斯嘉击败亚当前,击败格斯高。

◆旅立ちの朝

26. グリフィスを击破する:击败格里弗斯



黄金时代篇 第三部

◆逃亡者たち

27. 驻屯地に到达する前に传令队长をすべて击破する :阻止传令队长达到驻屯地。

28. コルカス、ピピン、リッケルト、ガストンを救出する :解救出哥尔卡斯、比宾、里基特、

29. 鹰の团のアジトを袭击するミッドランド军を歼灭する :消灭袭击鹰之团营地的米特兰军队。

30. シラットを击破する :击败施拉特。

◆ウインダム潜入

31. 制限时间内に敌を 50 人击破する： 30 秒内击败 50 名敌人。

32. ジュドーたちが马车に到达する前に开门する： 击败捷度所在门附近的队长，来帮助捷度打开通往马车的大门。

33. ガストンの援护に成功する： 加斯顿援救成功。当任务为击败敌守卫队并击败只剩一人时，加斯顿奋起后，前去营救并击败周围的队长即可。

34. 制限时间内に敌守备队をすべて击破する： 任务进行 9 分钟以内击败所有的敌守卫队。

◆魔犬

35. 马车の脱出地点到达前にワイアルドを 1 回以上击破する :马车到达脱出地点前击败华阿尔德至少一次。

36. 落石の罠を发动させ、敌を足止めに成功する :落石陷阱发动，并成功阻拦敌人的步伐。在地图中央有一处环形山坡，在掩护比宾撤退的途中，附近窜出伏兵，战斗直到触发陷阱剧情，立马上山坡攻击巨石阻止华阿尔德的追击。

37. 火药樽をすべて破坏する :摧毁全部火药桶使其爆炸。中途会有特写镜头提示，共计 4 个

38. ワイアルドを击破する :击败华阿尔德。

◆蚀

39. 制限时间内に目标地点に到达する： 4 分 40 秒内到达指定地点。路上会有几波敌人出来阻拦，其中 BOSS 级敌人都可以无视，除第一波为全清敌人外后面几波只需要消灭队长级敌人即可打通道路，推荐 EASY 难度完成。

◆反击の誓い



©三浦建太郎（スタジオ我画）・白泉社／ベルセルク製作委員会
©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

40. 制限时间内に恶灵を击破する :1 分 30 秒内击败所有恶灵

41. 制限时间内にキャスカを发见する :5 分针内找到卡斯嘉

42. 制限时间内に恶灵・强をすべて击破する :限定时间内击败所有的恶灵・强，跟随任务指引即可，无需担心时间问题。

黑い剑士篇

◆黑い剑士

43. 朝まで生き残る： 生还至太阳升起，恶灵出来后存活 5 分钟。

44. 战场に潜む恶灵・强を见つけ出し、すべて击破する： 击败战场中所有的隐藏恶灵・强。共有 5 只，样子为树精恶灵，分别分布在地图的东北处、东部、东南处、南部、中部。

◆烙印の导き

45. 民をすべて救出する :救出所有的平民。地图全开后消灭所有地图上蓝点外的盗贼队长。

46. 制限时间内に盗贼队长をすべて击破する :5 分钟内击败所有的盗贼队长。救出所有平民后地图上会出现 4 个感叹号盗贼队长，击败即可。

47. 盗贼团首领を击破 :击败盗贼团首领。

◆超越者

48. 民を败走させず恶灵をすべて击破する： 在平民败走前击败恶灵。在地图开启到城外时触发与恶灵战斗。

49. 制限时间内に目标地点に到达する： 5 分钟内到达目标地点。从城外回到城内时无视敌人达到目标地点，击败守门队长。

50. 制限时间内に卫兵队长をすべて击破する： 限定时间内击败全部卫兵队长。完成上一个任务之后城堡内部触发。

51. 伯爵を击破する： 击败伯爵。

断罪篇

◆圣铁锁骑士团

52. 恶灵・强をすべて击破し、恶灵壁を突破する :击败全部恶灵・强，突破恶灵壁。

53. 制限时间内に目标地点に到达する :限定时间内达到目标地点。

◆奇迹の夜

54. 圣铁锁骑士团队长をすべて击破する： 击败圣铁锁骑士团队长。

55. 大岩を落として道を塞ぐ： 剧情特写处攻击大块岩石。

56. 制限时间内に恶灵を击破し、恶灵・强をすべて击破： 4 分钟内击败一定数量的恶灵并击败所有恶灵・强。

57. セルピコを击破： 击败塞尔彼高。

◆クシャーン斥候

58. 制限时间内に山を登り切る :3 分钟内到达山顶。

59. イシドロの体力が一定以上で盗贼队长をすべて击破する :伊斯多洛体力大部分的情况下击败盗贼队长。

60. 制限时间内にバーキラカをすべて击破する :6 分钟内击败刺客。

◆怪道

61. 制限时间内に恶灵を 1000 体击破 :2 分 30 秒内击败 1000 敌人。

62. 朝まで生き残る：存活至太阳升起。


©三浦建太郎（スタジオ我画）・白泉社／ベルセルク製作委員会
©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

◆再会

63. 难民からの情报收集を完了する :从难民处收集情报。

64. 制限时间内にキャスカを救出する :6 分钟内营救出卡斯嘉。解决掉两名门守卫队长尽快赶到卡斯嘉处，击败周围所有的敌人。

65. 制限时间内に悪灵をすべて击破する :游戏进行到 7 分钟前击败全部恶灵。

66. セルピコを击破する :击败塞尔彼高

◆异端审问官モズグス

67. 制限时间内に断罪の塔に进入する：游戏进行到 1 分钟内进入断罪之塔。

68. 制限时间内に礼拜堂に进入する：游戏进行到 6 分 30 秒进入礼拜堂。

69. 制限时间内に圣铁锁骑士团队长をすべて击破する：游戏进行到 7 分钟前击败圣铁锁骑士团队长。

70. 制限时间内に城塞に进入し、モズグスを击破する：游戏进行到 14 分钟前进入城壁，击败摩兹古斯。



千年帝国の鹰篇

◆兽剑士对黑い剑士

71. ゾッドを击破する :击败左德。

72. 变身したゾッドを击破する :击败变身后的左德。



◆冬の旅时

73. 山贼队长をすべて击破する：击败山贼队长。

74. すばやく山贼队长をすべて击破する：尽快击败所有的山贼队长。第二次刷新敌人时击败所有的山贼队长。

◆魔女

75. 兽鬼・强をすべて击破する :击败兽鬼・强。

76. キャスカたちの周围にいる兽鬼・强をすべて击破する :击败卡斯嘉周围的所有兽鬼・强。

77. 制限时间内にゴ－レムを 300 体击破し、ゴ－レム・强を击破する：6 分钟内击败 300 名石像与石像・强。

◆イ－ノック村

78. キャスカたちが寺院へ到达する：保护卡斯嘉到达寺院。

79. すべての民が寺院へ到达する：保护平民到达寺院。

80. セルピコよりも早く兽鬼・强をすべて击破する：比塞尔彼高更快击败兽鬼・强。

81. セルピコの体力が一定以上で巨鬼と川马を击破する：塞尔彼高未负伤下击败巨鬼和川马。



◆暗(クリフォト)

82. 制限时间内にキャスカとファルネ－ゼを救出する :8 分 30 秒内救出卡斯嘉和法尔纳塞。

83. シ－ルケの咏唱が中断されることなく 1 つ目の通路を开放する：保护史尔基不受伤打通一次道路。

84. シ－ルケの咏唱が中断されることなく 2 つ目の通路を开放する：再次保护史尔基不受伤打通一次道路。

85. スランを击破する :击败丝兰。



◆炎上

86. 制限时间内に悪灵を 150 体击破：1 分钟内击败 150 恶灵。

87. 使徒を击破する：击败使徒。

88. シ－ルケたちが馆に到达する前に、すべての门を突破する：史尔基到达馆之前，突破正面的封锁。当史尔基从北方的道路前进时，迅速击败所有有感叹号的战魔兵队长，打通道路。

89. 战魔兵队长を击破する：击败所有的战魔兵队长。

◆狂战士の甲胄

90. グルンベルドを击破する :击败古伦贝路特。

91. 变身したグルンベルドを击破する :击败变身后的古伦贝路特。

◆使い魔

92. シ－ルケの咏唱が中断されることなく四方の阵を展开する：保护史尔基咏唱不被中断直到四方阵展开。

93. 兽兵队长をすべて击破する：击败全部的妖兽兵队长。

94. 术者を击破する：击败全部的术者。

95. マカラを击破する：击败海兽。

◆妖兽侵攻

96.サブウエポンを使用せずにセルピコを击破する:破坏全部柱子后击败塞尔彼高。

97.卫兵队长を败走させずに术者をすべて击破する:卫兵队长败走前击败术者。

98.ゾッドを击破する:击败左德。

99.ガニシュカを击破する:击败恐帝。


©三浦建太郎(スタジオ我画)·白泉社/ベルセルク製作委員会
©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

无限蚀



©三浦建太郎(スタジオ我画)·白泉社/ベルセルク製作委員会

模式说明

在通关剧情模式后，玩家可以回到主菜单选择“ECLIPSE モ－ド 无限蚀”，进入无限蚀模式。在该模式下玩家可以无限的进行挑战，随着层数的增加怪物难度也会增加，获得的报酬也会更加丰富。该模式的收集要素也占据了整个游戏的一大半。

进入无限蚀后,玩家可以选择自己想要完成的任务,每个任务都会有5层小任务。在完成5层后又会回到选择任务界面选择新的任务,以此类推。当玩家攻略至20层、40层、60层、80层、100层时,会解锁跳跃层数,在下次进入无限蚀模式时,便可以直接从这些层数开始。

需要注意的是每一名角色的无限蚀进度都是相互独立,无法共享。游戏内可以随时存档,但是一旦决定退出无限蚀,之前完成的进度都不予保留,不过饰品与收集品则是每5层结算时便会保存。

贝黑莱特

在攻略中，有时会遇见任务后面有贝黑莱特(金蛋)标识的任务，表明该任务的5层内，可以获得3颗贝黑莱特。这些贝黑莱特只需要击杀5层内的はぐれ战魔兵即可。

这些战魔兵会随机分布在5层中的任意地点，当前层数如果



存在战魔兵的话，地图上会有显白色双环的准心标识出来，玩家只需要接近击败即可。

战魔兵的分布完全随机，有可能同一层分布两只，也可能与BOSS分布在一起。在攻略无限蚀的过程中，发现了这类任务一定要优先攻略，一旦错过的话补起来就非常麻烦了。

任务要求

任务每25层分为一个档次,不同的档次随机到的任务也是完全不一样的,在后期弥补未完成任务时,要选择对应会出现的层数来弥补,而且很多关键任务只会出现在固定的层数,这类固定任务一定要确保其中的贝黑莱特一次收齐,不然会耗费大量的时间。

一般来说无限蚀内的任务都非常简单，主要就是击败一定寻找宝箱、数量敌人、击败指定目标、保护指定目标达到脱出地点、阻拦指定目标到达指定地点。其中有些任务哪怕是失败了也不会结束无限蚀的攻略，只是在通过5层后的报酬会相应减少。

物资补给

一旦进入无限蚀模式后，当前装备的补给品就无法补充也无法替换了，当通过20层后解锁了新的跳跃点时，可以通过退出无限蚀再进入进行更换。

在无限蚀中，每5层还会随机遇到一次物资补给士兵，如果为我方的补给士兵，保护其到达终点会给予一次100%生命恢复的奖励。而敌方的物资补给士兵，则是在其到达终点前击杀即可。

注：我方补给时偶尔会出现由**リッケルト**来替代物资补给士兵。

100层之后

在100层完成后，玩家挑战无限蚀便可以直接从101层开始，101层后的任务会随机出现之前100层所有的随机任务，固定任务不会出现在其中。

在80层后，饰品报酬会出现红色的最高级饰品。后期收集红色饰品可以直接从101层开始收集。

100层通关难点人物

卡斯嘉：人物的招式与无双伤害都非常低，非常难以使用，在怪物频繁的攻击面前，低硬直被打的满地图乱滚。推荐玩家使用△键+X键快速交替，只使用具有破防的重攻击第一下，再用滑步取消招式硬直。伤害可观，而且能够将人形敌人无限击晕。

捷度：与其他人物不同，推荐饰品技能改为副武器强化，其30次的飞刀副武器，在狂化状态下贴身使用伤害很高。

史尔基：使用副武器的吸引魔法阵+腐根魔法阵，能够快速的攒满狂化条与必杀条，在狂化状态下可以说无双必杀能够无限释放。

无限蚀全任务一览

任务名称	贝黑莱特数量	备注
1~25层		
无限への诱い	3	初始任务
佣兵募集		
眠れぬ日々		
续く杀戮		
密侦		
白鬼夜行		
地狱の足音		
狂气のミッドランド		
止まらぬ争い		
憎恶の果て		
あのお方の侧に	3	限定层数16层，限定人物塞尔彼高、格斯
团员募集	3	限定层数16层，限定人物卡斯嘉、左德
绿の下	3	限定层数16层，限定人物捷度、华阿尔德
队长を追いかけて	3	限定层数16层，限定人物格里弗斯、史尔基
不死の佣兵	3	限定层数21层，BOSS：左德
26～50层		
训练强力愿い		
续く杀戮		
狂气のミッドランド		
恸哭		
チューダー猛攻		
斗技大会参加者募集		
エンジョイ团员募集	3	限定层数36层，BOSS：华阿尔德
佣兵募集		
眠れぬ日々		
归乡		
女にモテてぇ	3	限定层数41层，限定人物格里弗斯、卡斯嘉，BOSS：华阿尔德
鹰の团演习	3	限定层数41层，限定人物左德、塞尔彼高，BOSS：格里弗斯
格斯の不在	3	限定层数41层，限定人物史尔基、华阿尔德，BOSS：格斯高
コボルイッツ流试炼	3	限定层数41层，限定人物捷度、格斯，BOSS：亚当
VS盗贼团首领	3	限定层数46层，BOSS：盗贼团首领
51～75层		
佣兵募集		
复仇		
密侦		
无限への挑战	3	限定层数51层，限定人物格斯、格里弗斯，BOSS：骷髅骑士
エルフ次元流	3	限定层数51层，限定人物卡斯嘉、左德，BOSS：骷髅骑士
眠れる夜を求めて	3	限定层数51层，限定人物史尔基
亲方のために	3	限定层数51层，限定人物捷度，宝箱探索任务
とーちゃんのコードー	3	限定层数51层，限定人物塞尔彼高，BOSS：华阿尔德
コソドロ	3	限定层数51层，限定人物华阿尔德，宝箱探索任务
食物连射		
暗の狩人		
VS伯爵	3	限定层数61层，BOSS：伯爵
杀人鬼		
白鬼夜行		
谜の兵士たち		
VSモズグス	3	限定层数71层，BOSS：摩兹古斯
76～100层		
佣兵募集		
荒れ狂う兽		
腹が减っては		
一族复权のために	3	限定层数76层，限定人物格斯，BOSS：施拉特
信心	3	限定层数76层，限定人物格里弗斯，BOSS：摩兹古斯
まいごーれむ	3	限定层数76层，限定人物卡斯嘉
一武人	3	限定层数76层，限定人物左德，BOSS：古伦贝鲁多
ファルネーゼ様のために	3	限定层数76层，限定人物史尔基
气を辿って	3	限定层数76层，限定人物塞尔彼高
雾の配下	3	限定层数76层，限定人物华阿尔德，BOSS：左德
恼める乙女	3	限定层数76层，限定人物捷度，探索宝箱任务
VS巨鬼＆川马	3	限定层数81层，BOSS：巨鬼与川马
私を悦ばせて	3	限定层数86层，BOSS：斯兰
VSガニシュカ	3	限定层数91层，BOSS：恐帝
无限の深渊 –狂战士–	3	限定层数96层，限定人物格斯，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –鹰–	3	限定层数96层，限定人物格里弗斯，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –女剑士–	3	限定层数96层，限定人物卡斯嘉，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –兽剑士–	3	限定层数96层，限定人物左德，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –魔女–	3	限定层数96层，限定人物史尔基，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –旋风–	3	限定层数96层，限定人物塞尔彼高，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –千刃–	3	限定层数96层，限定人物捷度，BOSS：费蒙特
无限の深渊 –快乐社–	3	限定层数96层，限定人物华阿尔德，BOSS：费蒙特

无限蚀渴望进度奖励一览

达成率	奖励
10%	格斯服装（佣兵・兜）
20%	チューダー轻装备军马
30%	华阿尔德人物使用
40%	ミッドランド轻装军马
50%	格斯服装（鹰の团・兜）
60%	チューダー重装军马
70%	左德服装（新生 鹰の团）
80%	格里弗斯服装（新生 鹰の团）
90%	光の鹰の军马
100%	格里弗斯服装（暗の翼）

◆兽剑士対黑い剑士

格斯	
层数	奖励
10	ミッドランド重装军马
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	补给品奖励 斩魔刀
60	从61层开始无限蚀
70	クシャーン军马
80	从81层开始无限蚀
100	格斯服装（暗の兽）

格里弗斯	
层数	奖励
10	格里弗斯服装（鹰の团・兜）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	白い鹰の军马
60	从61层开始无限蚀
70	补给品奖励（光の鹰の羽）
80	从81层开始无限蚀
100	格里弗斯服装（新生鹰の团・兜）

卡斯嘉	
层数	奖励
10	卡斯嘉服装（鹰の团・兜）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	青鲸军马
60	从61层开始无限蚀
70	补给品奖励（佣兵の角笛）

卡斯嘉	
层数	奖励
80	从81层开始无限蚀
100	卡斯嘉服装（鹰の团后期・兜）

捷度	
层数	奖励
10	捷度服装（鹰の团・兜）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	紫犀军马
60	从61层开始无限蚀
70	补给品奖励（恶运のダイス）
80	从81层开始无限蚀
100	捷度服装（鹰の团后期・兜）

塞尔彼高	
层数	奖励
10	军马 （月毛）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	塞尔彼高服装（圣铁锁骑士团）
60	从61层开始无限蚀
70	军马 （圣铁锁骑士团）
80	从81层开始无限蚀
100	塞尔彼高服装（圣铁锁骑士团・兜）

史尔基	
层数	奖励
10	补给品奖励（赤の护符）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	补给品奖励（绿の护符）
60	从61层开始无限蚀
70	补给品奖励（茶の护符）
80	从81层开始无限蚀
100	史尔基服装（帽子无し）

左德	
层数	奖励
10	军马（轻装军马）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	补给品奖励（秘药）
60	从61层开始无限蚀
70	补给品奖励（战魔の角笛）
80	从81层开始无限蚀
100	左德服装（使徒）

华阿尔德	
层数	奖励
10	补给品奖励（角笛）
20	从21层开始无限蚀
40	从41层开始无限蚀
50	补给品奖励（邪教の秘药）
60	从61层开始无限蚀
70	军马（大型军马）
80	从81层开始无限蚀
100	华阿尔德服装（使徒）



奖杯指南

虽说剧情非常丰富，但是刷的内容繁多，人物又少，其过程简直无聊透顶。推荐先将剧情模式用 EASY 难度全通，解锁全部游戏系统后，先使用易于通关无限蚀的角色，例如左德、格斯、华阿尔德。通过 100 层后基本上可以达到 99 级，然后将下一个准备通过无限蚀的人物用金钱强化到满级。在三个易于通过无限蚀的角色完成后，基本上毕业饰品也已出炉，可以接着去挑战剩余人物的无限蚀模式。

奖杯名称	达成条件	备注
真のベルセルク无双	获得所有奖杯	
开战	通关故事模式【序章】	
切り込み队长	通关故事模式【黄金时代篇 第一部】	
决别 （诀别）	通关故事模式【黄金时代篇 第二部】	
踠く者 （挣扎的人）	通关故事模式【黄金时代篇 第三部】	
黒い剣士 （黑色剑士）	通关故事模式【黑色剑士篇】	
光の鹰	通关故事模式【断罪篇】	
船出	通关故事模式【千年帝国之鹰篇】	
深渊を欲する者	突破无限蚀模式的25层	
深渊を目指す者	突破无限蚀模式的50层	
深渊を见く者	突破无限蚀模式的75层	
深渊を超えし者	突破无限蚀模式的100层	
望みに心えし者	在无限蚀模式中达成50%以上的渴望	
求められし者	在无限蚀模式中达成100%以上的渴望	
剣を极めし者	1名角色的等级达到最高	
因果を极めし者	收集了所有的事件	
旋律を极めし者	收集了所有的BGM	
装饰を极めし者	收集了所有的饰品	
道具を极めし者	收集了所有种类的携带道具	
军马を极めし者	收集了所有种类的军马	
键を剪えし者	第一次完成了CG拼图	
すべての键を剪えし者	完成了所有的CG拼图	
解放者	画廊的完成率达到25%以上	
真の解放者	画廊的达成率达到100%	
百人斩り	在1次狂乱模式中击破了100名敌人	
千人斩り	在1次战斗中击破了1000名敌人	
万人斩り	用斩溃击杀敌人的数量突破了10000	
十万人斩り	击杀敌人数量累计突破100000	
胜哄	用所有的可操作角色在战斗中获得胜	
复仇者	用格斯击破了所有的大型使徒	
使徒の主	用格里菲斯击破了所有的大型使徒	
女战士	用卡思嘉在一场战斗中击破1000人	
不器用者	用捷度救援了一次陷入苦战的卡思嘉	
从者	用塞尔彼高救援了一次陷入苦战的法尔纳塞	
见习い魔女	用史尔基在一场战斗中召唤了10只人偶	召唤魔法阵使用10次
不死者	用左德在一场战斗中变身3次	
エンジョイ＆エキサイティング	用华阿尔德在一场战斗中击破1000人	
エルフ次元流门下生	格兹所持贝黑莱特获得一个以上。	在画廊中观看完整CG，按O键触发小游戏即可
エルフ次元流免许皆传	同巴克一起战斗获得50次以上胜利。	
狂战士	在地狱难度下击破所有的大型使徒	包括左德、华阿尔德、盗贼团首领、伯爵、古伦贝路特、恐帝

TITANFALL 2

攻略透解 GUIDE THROUGH

游戏通关时间：6 小时
全成就 / 奖杯用时：8 小时以上（受玩家完成试练的时间影响）

与初代时隔两年半，《泰坦天降 2》终于与玩家见面。这次游戏的最大进化，就是增加了供单人游玩的战役模式。虽然整个故事只讲述了反抗军和 IMC 战争中的一个小插曲，但对游戏的世界观依然是个有力的补完。而且整个战役模式设计精良，提供给玩家不同于同类游戏的刺激，强烈建议各位一试。本期攻略就以单人战役的最高难度攻略加全成就 / 奖杯指南为主，同时也会涉及多人模式。

文 纱迦　美编 心の永恒

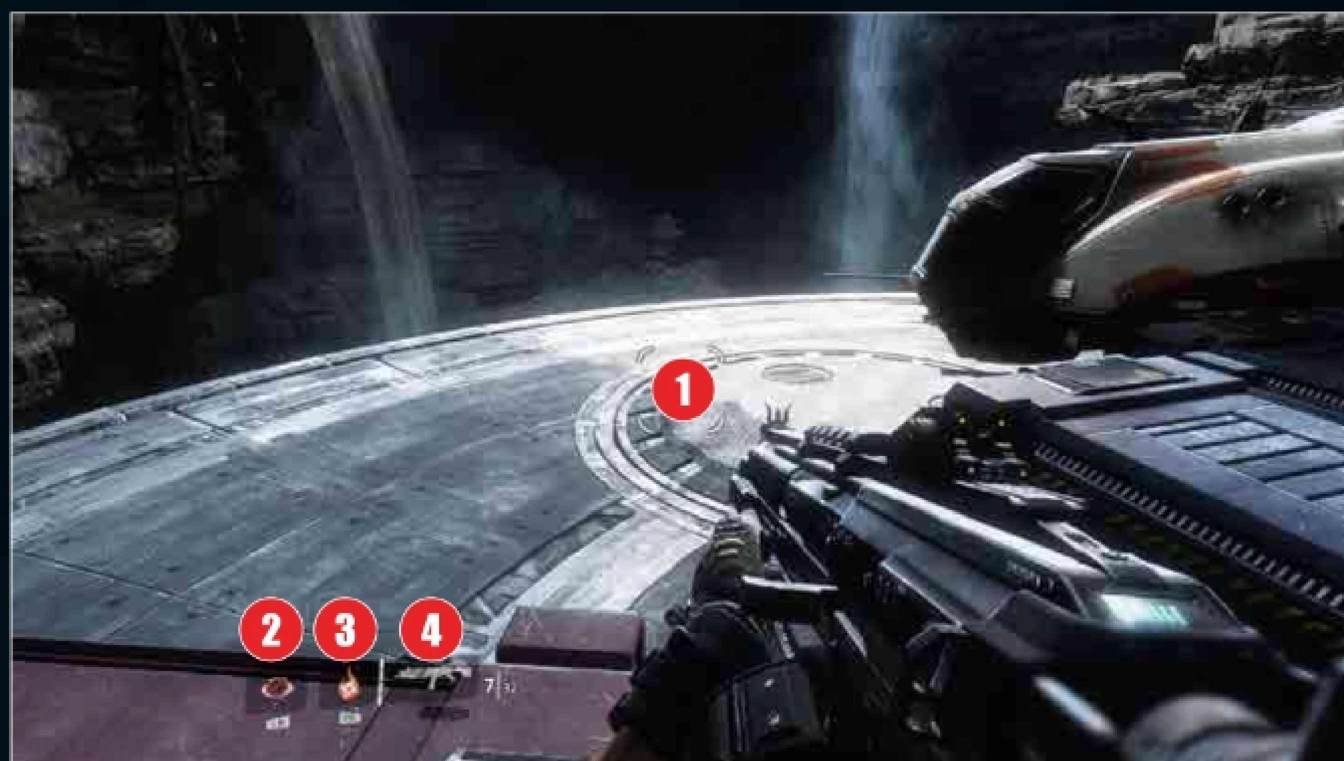
泰坦天降2	EA	主视角射击
多机种	Titanfall 2	中文版
	2016年10月28日	本地1人，在线6～16人　对应年龄：12岁以上
	售价为PS4/XOne：429港币	

铁驭的基础知识

铁驭即控制泰坦的战士，和普通战士相比，他们都是精英般的存在。战役模式的主人公一开始并不是铁驭，然而自古少年开高达，机缘巧合下他终于成为了铁驭。考虑到初代并没有登陆 PS 系主机，这里有必要对游戏的基础知识进行一番解说。下文中的内容如无特别说明，均是对战役和多人共通的。

战役界面解析

铁驭



1. 准星
2. 战术技能
3. 爆炸物
4. 当前装备枪械与残弹量

泰坦



1. 准星
2. 战术技能
3. 辅助
4. 重火力
5. 泰坦装备
6. 泰坦核心能量槽
7. 冲刺槽
8. 护盾
9. 耐久

© 2016 Electronic Arts Inc.

操作列表

铁驭

XOne按键	PS4按键	功能
X	□	使用/上弹/驾驶泰坦（靠近泰坦时长按）
Y	△	换枪
B	○	蹲下/站立
A	×	跳跃（可二段）
RB	R1	投掷手雷
LB	L1	启动战术技能
RT	R2	射击
LT	L2	瞄准
RS	R3	近战攻击（在敌人背后且未察觉时使用为暗杀）
LS	L3	奔跑
方向键↓	方向键↓	换自动泰坦模式（多人）
方向键←	方向键←	启动强化（多人）
MENU	触控板	任务目标（单人）/得分板（多人）
VIEW	OPTIONS	设定/变更装备（多人）

泰坦

XOne按键	PS4按键	功能
X	□	上弹/离开泰坦（长按）
Y	△	辅助
B	○	蹲下/站立
A	×	冲刺（消耗冲刺槽）
RB	R1	重火力
LB	L1	启动战术技能
RT	R2	射击
LT	L2	瞄准
RS	R3	近战攻击
LS	L3	奔跑
方向键↓	方向键↓	启动泰坦核心
方向键↑	方向键↑	进入弹射准备阶段（多人）
方向键←	方向键←	反驯牛机制（多人）
方向键→	方向键→	切换泰坦装备
MENU	触控板	任务目标（单人）/得分板（多人）
VIEW	OPTIONS	设定/变更装备（多人）

二段跳与壁走



二段跳就是在跳跃中再次按下跳跃键，第二段跳跃不但可以让角色跳得更高，还可以中途更改方向。在跳跃的基础上，当玩家在触碰到墙壁时，角色就会开始发动壁走。沿墙壁水平方向行走的方式是最常见的做法，不过有距离上的限制，在到达规定距离之前如果玩家跳上了另外一栋墙壁，壁走时间会重置，所以在狭窄地区玩家可以用这种方式在高楼的墙壁之间飞檐走壁。此外玩家还可以沿着墙壁垂直向上走，不过只能行走很小一段距离，此时玩家再跳跃，就可以攀爬到更高处，但这一动作最多只能垂直发动一次，

入侵



面对机器人士兵“幽灵战士”时，玩家在靠近其身边后长按X/□键，角色就会自动擒拿机器人，然后把数据利刃插入其头部后方接口，将其转化为友军。这个入侵动作都需要持续一小段时间，期间玩家并非无敌，不过可以通过启动隐身战术技能来降低被敌人察觉的机会，又或是中途松开键放弃动作来作出反击。

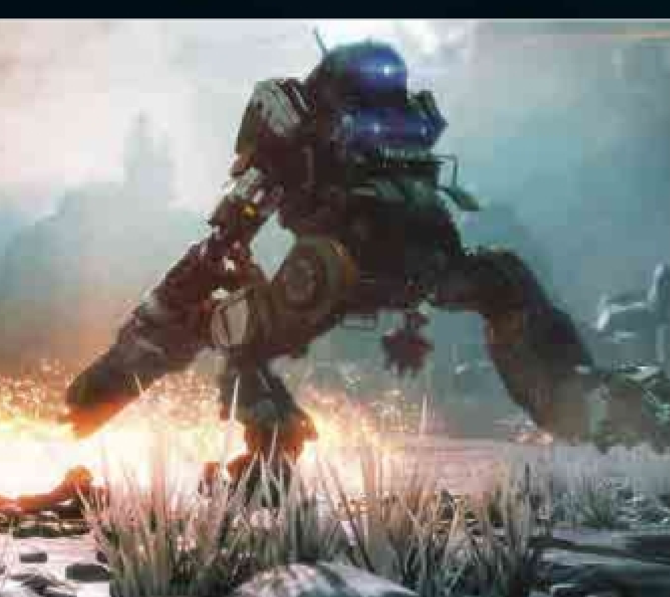
战役中还会遇到名为潜行者的高级机器人士兵，潜行者一般都呆在特殊的启动装置里，如果玩家能在敌人之前抢先启动开关，那么潜行者就会变为玩家的助手。但是由于此类设备一般都远离玩家的正常路线，一旦暴露，敌人就会抢先启动，因此在高难度下是很难化敌为友的。

冲刺

玩家操控泰坦时专属的动作，因为这些大型机器人无法跳跃，所以取而代之的是向某个方向短距离快速移动的能力。冲刺的用途非常广，不过主要是用于快速接近敌人和侧移闪躲敌人火力。每一次冲刺需要消耗一格冲刺槽，位于UI界面的中央下方，是几道蓝色的长条，不同类型的泰坦拥有的冲刺槽格数也不一样。冲刺槽每消耗一格会在一段时间后恢复，时间不算长，但绝对不足以让玩家无限制地使用。



泰坦核心



在玩家用泰坦成功攻击到敌人时，画面左下方的圆形能量槽就会增加。当充能阶段结束后，泰坦核心就会处于可启动状态，这个时候只要按方向键↓启动，泰坦就会发动对应的核心能力。本作中泰坦核心的效果以攻击型为主，具体种类取决于玩家所驾驶的泰坦类型。每种核心都有一定的持续时间，时间过了就会结束，核心会重新进入充能阶段，直到再一次充满为止。

护盾与耐久值

这是泰坦有别于驾驶员的地方之一，它使用的是类似于《光环》的护盾 + 生命值机制。每一个泰坦都会有一层护盾，当遭受到攻击时，护盾会损耗，而当其被清空后泰坦继续受到攻击，其耐久值就会受到伤害，而当耐久值被清空，泰坦就会进入濒临毁灭状态。

在玩家一段时间不受到攻击后，护盾就会以极快的速度恢复，此时泰坦再受到伤害，护盾就会再度将其吸收，直到再一次被耗空为止。

当泰坦的耐久值受到伤害后，并不会随着时间推移而恢复，所以



玩家需要在护盾被击毁之前快速寻找掩体，以避免受到进一步伤害，这就可以最大程度地延长泰坦的生命力。而耐久值可以通过吃下电池来恢复，泰坦接触电池后可以直接吃掉，铁驭也可以亲自“人肉”电池给泰坦。

当泰坦的耐久值被清空后，就会进入濒临毁灭状态，这个状态中泰坦并不会立刻爆炸，其耐久值槽会被替换为毁灭进度条。和前作不同的是，本作泰坦的毁灭进度条不会随时间而减少，而吃下电池后还能恢复为正常耐久值。因此玩家可以把毁灭进度条看作是一条没有护盾的血条。当然毁灭进度条远比正常的耐久值要脆得多，不可掉以轻心。另外当敌方泰坦出现毁灭进度条时，对其使用近战攻击会变成华丽的处决动作。

泰坦装备

战役模式中玩家的泰坦一共有 8 种装备，初期只有远征，在流程的特定地方会获得剩下 7 种。这 7 种装备要么很醒目地出现在必经之路上，要么是剧情直接获得的，因此不用担心会错过。玩家可以随时按方向键→来切换泰坦装备，不过不同装备间的状态是继承的。譬如玩家用装备 A 发动了战术技能后，再切换其他装备后其战术技能一样会处于冷却时间，而且速度也不会有任何变化。同样的，当玩家用装备 B 蓄满核心能量槽后，可以切换其他装备来发动核心。这是游戏中经常会用到的一种战术。



战役模式大师难度流程攻略&相关成就/奖杯指南

大师难度心得

本作的最高难度为大师难度（在难度选择时名为达人）。由于本作没有多周目要素，因此想快速完美的玩家可以一上来就选择大师难度。本作大师难度的设定与“《COD》系列”相仿，但由于游戏本身系统不同，而且战役中绝大部分时间都是玩家孤军奋战，没有友军，所以打法还是有很多不一样的地方。

单兵作战

扮演铁驭单兵作战可以说是相对难的部分，好在 99% 的情况下玩家都只要顾好自己就可以了。战役中铁驭绝大部分时间内都拥有隐身这个战术能力，这是非常强大的技能。就算在敌人枪口下隐身，敌人也会当即失位。而且隐身能无限使用，只是有冷却时间，因此只要躲在掩体后保持隐身、开火、充能、隐身的做法，理论上可以阴死所有敌人。而且本文自带中文语音，玩家可以很清晰地从敌人的对话中判断自己的目标是否暴露。

但是敌人也并非白痴，他们会扔雷以及包抄，因此玩家还要经常在不同的掩体后移动。这时隐身可以作为救命稻草，轻易不要发动，如果在抵达安全点前遭受攻击，就果断发动，这样往往能避免被敌人打死。而不少关卡甚至可以玩潜入流，配合隐身尽量往前，出现检查点就是胜利。



驾驶泰坦

驾驶泰坦的部分要相对简单，特别是对于玩过初代的人而言。驾驶泰坦时，小型敌人基本构不成威胁，只有敌方泰坦才能有效造成伤害。由于泰坦有无限恢复的护盾，因此躲在掩体后玩猥琐流是很安全的做法。而装备强力附带的粒子障壁更是一个人为制造的掩体，有了它就算站在平地也能和敌人周旋一阵子。而当泰坦的核心蓄满之后，可以根据情况来切换核心强力的泰坦来释放，效果极佳。以下是推荐的 4 种装备：

远征：多重目标飞弹系统对付高速移动的飞行目标特别有效；电子烟幕可以遮蔽敌方视线，并有效防止敌人近身。

强力：主武器半自动炮是初代公认最好用的泰坦武器；粒子障壁能在平地上人为制造单向掩体，配合需要时间锁定的追踪火箭十分好用。强力能应付绝大部分情况。

烈焰：比较特殊的类型，用好之后封位效果一流，成功让敌人落入陷阱后能给予十分爽快的伤害。火焰威力巨大。缺点是基本没有防御手段，算是在特定条件下十分强力的类型。

北极星：可以理解为带蓄力的狙击手，由于蓄力时可正常移动，所以比较适合躲在掩体后蓄力阴人，不过同样是近身就完的类型。



第1关 / 铁驭试炼

玩家扮演反抗军第 41 步枪营的步枪兵杰克・库柏，一开始在大师级铁驭詹姆士・麦卡伦的指导下，开始模拟训练。如果是新游戏的话，我们建议此时先暂停游戏，在设定中把奔跑改为“自动奔跑”。

首先跟着幻影完成移动训练，之后是打靶训练，接下来是重头：铁驭审核。这里有**两个成就 / 奖杯**。如果只是想继续游戏的话，只要在 2 分钟内消灭全部 15 个目标并到达终点即可。之后根据玩家的表现，系统会给出建议的难度，玩家可以自行在设定中更改，稍后也有正式更改的机会。

注意！在铁驭审核的出口附近，左边的高台上有本关惟一一个铁驭头盔。这也是本作惟一的收集品，一共 46 个，此为 **1/46**。

不想继续练习的话，与旁边的拉斯提摩沙上尉对话就可以选择对话进入下个训练环节。在召唤出自己的第一个泰坦后，由于敌人来袭，训练强制中止。从驾驶舱出来之后可以正式选择难度，选完之后游戏正式开始。



●铁驭审核

成就 / 奖杯“……成为大师”是本作完美的最大难点，它要求玩家在铁驭审核中获得早于 33 秒 65 的成绩。关于这个成绩，玩家可以去网上搜索相关视频，总体来说很有难度，从零开始的话需要苦练至少 3 ~ 4 个小时才能通过。这里我们给出一些建议：

A. 首先要想取得好成绩，EVA-8 自动（霰弹枪）+ 电弧手榴弹是必须装备的。

B. 玩家不单要在 33 秒 65 内来到终点，还要击杀全部 15 个目标。错过的目标会换算为秒数加到最后的成绩中。

C. 二段跳是最快速的行动，其次是壁走，然后是地面滑铲，最慢的是在地面上奔跑。挑战中玩家的速度会实时显示在屏幕中，供玩家掌握。所以要想过挑战，全程都要保持在二段跳和壁走中，除了一处必须滑铲通过的的地方外。不过尽管二段跳是最快速的行动，但也要注意方向和角度，不要人为增加距离。

D. 你可以随时开始这个挑战，也可以随时退出。

E. 建议把奔跑改为自动，可节省操作难度。

F. 在开始挑战时，可以先试着不管目标多跑几次，等到你熟悉了路线之后再开始尝试击杀目标。

G.15 个目标的建议击杀方式如下：

1、2、3：壁走中一颗电弧手榴弹同时搞定

4：滑行进门时用枪打掉

5、6：滑行中一颗电弧手榴弹同时搞定

7：壁走中开枪打掉

8、9、10：壁走中一颗电弧手榴弹同时搞定

11、12、13：壁走中分别三枪搞定

14、15：空中分别两枪打掉，之后再跳回墙壁继续壁走

●隐藏武器

在本关还存在着一把隐藏武器：能源炮。它位于打靶训练场地顶部最外沿的圆弧处，要想取得的话还有一定难度。能源炮的范围和威力都不错，弹速偏慢。虽然实践证明能源炮并不会让挑战简单多少，不过也不失为玩家的一个选择。感觉实在过不去的朋友可以试试。

第2关 / BT-7274

玩家参加的是名为大剑的行动，结果由于情报有误，反抗军遇到了比预想中多得多的 IMC 军队，战况极为惨烈。一开始的敌人全是幽灵战士（机器人），这里有友军吸引火力，所以难度不高。往前走一阵子后就会发生剧情，玩家从拉斯提摩沙上尉手中接过了泰坦 BT-7274 的权限，不过此时泰坦需要两个电池才能重新启动，先按照系统的指示前往第一个电池。虽然看起来似乎距离很近，事实上要移动很长距离才能抵达。

远处发光的墙壁代表可以壁走，今后游戏会多次使用类似的提示。当第二次来到发光的墙壁时，系统会提示扫描地形，完成后可以按↓发动幻影模拟。这事实上就是教学，用来提示没玩过的玩家如何前进。而利用壁走经过这片墙壁后，前方一个损坏的空降舱旁，很明显就能看到本关第一个铁驭头盔（**2/46**）。



遭遇敌人后，可以先从后面偷袭。按下 LB/L1 可以发动隐身，用来偷袭十分有效。非隐身状态下即使从背后靠近敌人，敌人也会有所察觉，而高难度下敌人只要一拳就可以秒杀玩家。这里打龟一点儿的话，可以保持在隐身状态下攻击敌人，注意不要总出现在一个位置即可。借助中文语音，玩家可以清楚地得知敌人是否已经发现了你的位置。

干掉第一个场景的敌人后，能够在武器库中找到 DMR，这是一把可以用来当狙用的好枪，龟缩流必备。前方敌人会和星球上的生物展开战斗，玩家可以趁机摸鱼。再次遭遇幽灵战士后，可以靠近后按住 X/ □不放来完成入侵，成功之后幽灵战士就会变为玩家的帮手。进入太空船后，只有零星的几个空中哨兵，成功拿到第一个电池，然后从前方的捷径返回。在泰坦前有 3 个敌兵，正好赏一颗雷过去。

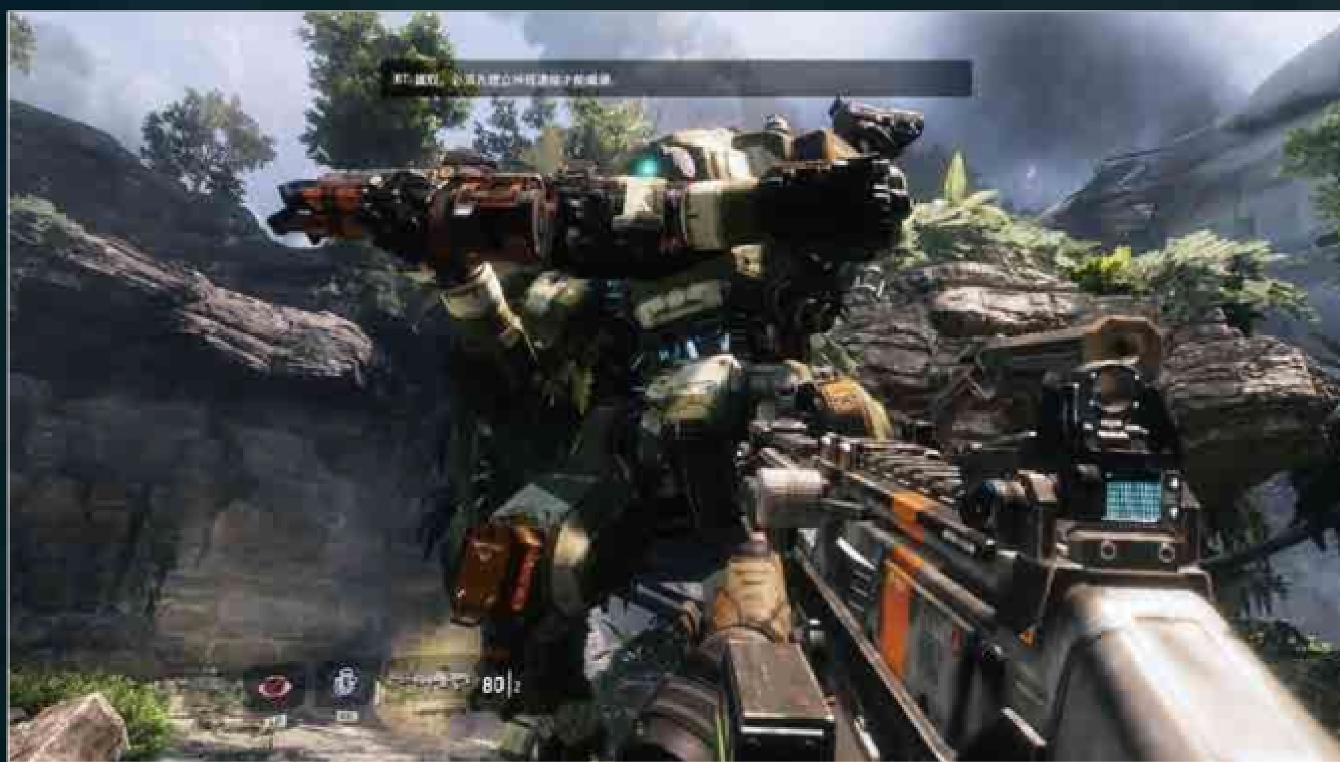
装上第一颗电池后，BT 的 AI 开始启动，不过你还需要收集第二个电池。这次是从另外一个方向前进了。经过一连串跳跃后，在飞船前方遭遇大批敌人。这里应该算是第一个难点，敌人会不断放出无人机，全部打死是不可能的，因此消灭地面部队才是正道。敌人的火力很强，配合隐身在不同地点出没问题不大，无人机出来就要赶紧消灭。



在中间车厢的武器库可以拿到射手飞弹，可以用来摧毁敌方的炮台，不过即使用DMR多轰几枪也一样可以干掉它。这里还可以拿到喷火枪，这把枪实际上是轻机枪，比前作来稳定性高了不少，但弹数大幅减少，推荐使用。

进入太空船后没有敌人，一路往上经过通风管道后拿到第二块电池。往下来到船外时，你会发现前方的高台上就有本关第2个铁驭头盔（3/46），直接跳过去即可获得。回到BT身边，这时有不少幽灵战士围过来，如果此前有电弧手雷的话可以来个惊喜。全灭之后装上电池，终于坐上了泰坦。

坐上泰坦是一场教学战，只要不是表现太差，一般没有问题。最后会和敌人的泰坦展开战斗。高难度下敌方泰坦的表现很给力，射出的导弹还会被反弹。考虑到部分玩家没有玩过前作，这里也对泰坦战进行一下简单的说明。泰坦除了HP外还有护甲，护甲可以无限回复，只要一定时间内不受到攻击即可。在护甲消失的情况下，泰坦受到攻击就会损失HP，HP除剧情和补充电池外无法自动回复。敌方泰坦身上红色部位为弱点，要尽量对着这里攻击。泰坦对付小型敌人可以直接碾压，当然也可以用各种武器来对抗。消灭敌方泰坦后按指定方向前进，本关就会结束。



●装备：远征

XO-16：标准的机关枪。

漩涡防护罩，按住LB/L1不放发动，发动中抵挡住的敌方子弹可以全部保留下来，当能量用完或松开按键后就会直线反击回去。反弹的子弹越多，攻击力越高。

多重目标飞弹系统：按RB/R1发动，按键不放可以开始锁定多个目标，对单个泰坦也能同时锁定多处，全部命中的话威力巨大。飞弹具有一定的跟踪性，但也有射失的可能。

电子烟幕：按Y/△发动，可以遮蔽敌人的视线，同时对进入烟幕内的敌人（包括泰坦）造成持续伤害。

爆发核心：蓄满核心之后按↓发动，能够高速射出大量子弹。

第3关 | 鲜血与铁锈

本关开始后会和我方莎佛中尉和福瑞博中尉驾驶的两个泰坦一起展开攻击。高难度下玩家可以躲在后面，让友军帮忙挡刀。不过若是能在进入建筑物内部之前将敌人全灭，而且我方的莎佛中尉和福瑞博中尉不死，可以解锁成就/奖杯：**化险为夷**。高难度下这是非常有难度的挑战，推荐通关后选择最低难度再来尝试，这就没什么问题了。

进入建筑物内部后，在前方必经之路上能看到泰坦的新装备：强力。按→可以切换装备。在获得此装备后，能从前方左边的房间里看到本关第1个铁驭头盔（4/46）。这个头盔需要先长按X/□从泰坦中出来，然后跳上附近的通风管道，从上方一路绕过去取得。注意本关的积水全部有毒，会对玩家造成持续性的伤害。



●装备：强力

半自动炮：射出爆炸性弹药，速度较慢，威力偏大，能部分锁定目标，是十分好用的武器。

粒子障壁：按LB/L1发动，制造一面单方向的墙壁，我方火力能够正常射出，敌方火力会被阻挡。障壁只能存在一定时间，受到攻击也会加速消失。另外障壁并不能从物理上阻挡敌人进入，也对近战攻击无效。

追踪火箭：按RB/R1发动，威力非常大的武器，带有一点跟踪性，但必须完全锁定后才能发射。锁定是自动进行的，完成锁定后会变红，但需要一定时间。

声纳锁定：按Y/△发动，能显示区域内的敌人并部分锁定目标，和敌人躲猫猫时十分有用。

火箭核心：发射强力的跟踪导弹。



看到路边的电池后，在前方的开阔区域会遇到两个泰坦。这里建议是先全力攻击（半自动炮+追踪火箭）干掉右边那个，如果成功的话也应该能蓄满大招了，正好用来干掉左边的泰坦。接下来各处平台上还有很多敌人，先用泰坦清一下，再从泰坦中出来。在这个场景中，右上角（以玩家进入此场景的视角为准）的某个罐子上有本关第2个铁驭头盔（5/46）。多用二段跳观察一下就能看到。

将这片区域的敌人清完，从上方进入控制室，打开发着绿光的机关，虽然打开了BT前进的道路，但玩家也被困在控制室，只能找路从另外一边前进。一路前进，见到友军后，注意看左边，能看到本关第3个铁驭头盔（6/46），此处还有幻影模拟作为提示。

与友军会合之后，前面会遇到新的敌人：潜行者。这种敌人的样子像是大号的幽灵战士，但是强了很多。其手上的冲锋枪能瞬间秒杀玩家，近战也是一击必杀，而且特别耐打。它的弱点在于背后的红色模块，打爆之后就能将其干掉，但这种机会不是很好寻找，因此推荐是用霰弹枪打脚，把它打跪之后就没什么威胁了，直接近战就能拆掉。铁闸门打开后，里面还有3个潜行者。将它们全灭之后，观察一下远处，就能在上方看到本关第4个铁驭头盔（7/46）。

接下来的区域内又是敌兵+潜行者的组合，潜行者会主动进攻，因此躲好等它们过来射脚就可以了。一路前行进入有绿色开关的房间，开门走人。进门后马上抬头往上看，很高的地方有本关第5个铁驭头盔（8/46）。要想取得它，需要从其下方的巨大黄色管道往上跳跃，总体不难，而且这里还能找到一个能源炮。在下一个场景中，大量毒水从天而降，观察一下上方就能看到本关第6个铁驭头盔（9/46），注意头盔附近全是毒水。

下个场景中需要等待水泵完全开启，这场战斗比预想中要简单一些。首先将守在这里的敌人全部清光，之后打开开关，这时敌人会大举进攻，同时会释放名为炸蛛的新敌人。这种敌人就是同类游戏中常见的自爆兵，只是IW的游戏中爆炸物的威力一向极大（本作开发商Respawn即为原IW主力），炸蛛的爆炸范围和威力都很夸张，而且能够连锁反应。这种敌人虽然一发即可击毁，但一样会爆炸，所以远处的炸蛛可放心攻击，但近身之后还是赶紧逃走会好得多。建议是在二楼平台处防守，当炸蛛靠近时只要下楼即可躲开，当然记得配合隐身来躲避。这场防守战是根据时间来推进的，就算不主动出击也没有关系，而且检查点很多，所以难度不算大。接下来帮助BT清兵，就可以与之会合了。

走上一条斜坡，就会进入与肯恩的BOSS战。这场战斗的难度不大，地形对我方有利，而且场地中还有不少电池。可以拉开距离布好粒子障壁，然后远远对射。惟一需要注意的是敌人布在地上的火焰，不然贸然踩上去。击败肯恩后调查他的头盔，本关结束。

第4关 踏入虚空

本关开始后进入前方的水帘洞，然后在右前方能看到一个小洞，里面是本节第1个铁驭头盔（10/46）。取得之后先不要登上泰坦离开这个区域，往洞的对面看，能看到裂开的墙壁，进入之后在右边的平台上有本节第2个铁驭头盔（11/46）。全部取得后就可以离开了，前方地上能找到新的泰坦装备：烈焰。

●装备：烈焰

T-203铝热剂发射器：向前方地面发射一滩铝热剂，持续对敌人造成伤害。注意铝热剂对我方也一样有伤害。

热能护罩：按LB/L1发动，和漩涡防护罩类似，不过是直接融化敌弹，另外本身也有攻击判定。

火墙：按RB/R1发动，呈直线喷出的铝热剂，对敌我双方都有伤害。

燃烧陷阱：按Y/△发动，在地面布下燃气罐，引爆后的威力巨大。

火焰核心：向前方发出铝热剂冲击波，威力巨大。



前进一段路后，在工厂与敌人接火。工厂的移动板可以把玩家推进深渊，如果因此而死的话那可能是全游戏最蠢的死法了。一开始的敌人没有泰坦，等于全是送的菜。经过一条长长的通道后，在上方通风管道的尽头有本节第3个铁驭头盔（12/46）。这个头盔十分隐藏，具体请参见图示。

继续往前，会先后遇到两台敌方泰坦，由于地形不利，比较麻烦。推荐是换回强力作战。继续往前有3台泰坦，但由于距离很远，用粒子障壁拉开来打的话反而比刚才那一战简单。场景中有不少电池，可以及时补充。这里也是解锁成就/奖杯：**帽子戏法**（发动一次核心干掉3个泰坦）的大好机会，推荐还是低难度来尝试。首先在之前的两台泰坦身上赚足核心能量，之后当这3台泰坦出现后，以远征的机枪慢慢将它们削至近乎空血，之后再发动远征的核心就可以轻松搞定它们了。

向前走会看到新装备：野兽。前方的停机坪会提示玩家启动货柜，而在停留的飞机左前方，可以找到往下的道路。里面有本节第4个铁驭头盔（13/46）。启动货柜后，BT被抓走，玩家开动平台追赶，进入本关第2节。

●装备：野兽

四段火箭：盲射时向前方发出4发火箭，瞄准时变为单发。威力很大，但飞行距离很慢，极容易被躲开及反弹。

漩涡防护罩，按住LB/L1不放发动，发动中抵挡住的敌方子弹可以全部保留下来，当能量用完或松开按键后就会直线反击回去。反弹的子弹越多，攻击力越高。

多重目标飞弹系统：按RB/R1发动，按键不放可以开始锁定多个目标，对单个泰坦也能同时锁定多处，全部命中的话威力巨大。飞弹具有一定的跟踪性，但也有射失的可能。

垂直起飞盘旋：按Y/△发动，泰坦可以垂直起飞。

飞行核心：浮在空中对着下方的敌人释放大量火箭。



平台降落后，清掉前方的敌人。一连串壁走后，在某条管道右边的平台上能看到本节第1个铁驭头盔（14/46）。接下来的装配生产线可以说是难点所在，敌人会从四面八方围过来，还有开着防护罩的敌人。这里要么稳扎稳打，要么开着隐身冲过来，移动平台两边的轨道其实是可以站的。当平台开始装配书柜后，玩家面前有一个大型平台，在平台上层的管道处有本节第2个铁驭头盔（15/46）。在最高难度下，建议玩家放弃这个收集品，因为这里的敌人火力太猛了。而如果以过为目标的话，只要继续待在平台上就会出现检查点，难度完全不可同日而语。当然待在平台上也不是无敌的，玩家还是要注意躲避，这样接下来的一连串战斗都可以避免。

当平台停下来后，BT会提示玩家一路往上。跳过一颗松树后，前方远处的平台上能看到本节第3个铁驭头盔（16/46）。来到最上方，开始战斗模拟。一开始是一群幽灵战士，接下来是炸蛛加死神的组合。死神是一种非常灵活的机器人，能够瞬间跳到玩家身边来，远程也有速度较慢的射击武器。在这个场地的某间房子里可以拿到能源炮，接下来可以在屋子里与之周旋。如果能让炸蛛炸到死神更是近乎一击必杀。死神被解决后还会再出现一个，用同样的办法对付。接下来要从指定出口逃走，这个环节比对付死神难多了，大量幽灵战士和人类士兵守在这里，只能利用隐身慢慢解决。有护盾的敌人可以用电子烟雾手雷秒杀。此处过后本节结束。

第三节开始后，开动机关会出现很多平台，其中高处一个平台上有本节第1个铁驭头盔（17/46）。前方斜面上会遇到幽灵战士加炸蛛的组合，射爆炸蛛可以把旁边的幽灵战士也一同干掉，十分便利。在看到BT后注意看入口右边，会看到本节第2个铁驭头盔（18/46），利用移动的板子壁走过去获得。

坐上BT后有零星几个泰坦出现，拉开距离将其干掉，顺便蓄满核心槽，因为前方就是BOSS战。本关的BOSS艾许开着近战型泰坦，远程只有一招冲击波，因此拉开距离的话我方将占尽优势，之前蓄满的核心槽也会对其造成巨大伤害。当BOSS机被打成危险状态时，系统会提示玩家冲上去**使用近战**，在处决BOSS的同时还能额外解锁一个成就/奖杯。



第5关 因果报应

本关开始后陷入时空混乱的境地。一路前行，当需要从大楼往下坠落时，往下看能看到本节第1个铁驭头盔（19/46），直接落地回收即可。之后往前走几步，就能看到电线杆上的本节第2个铁驭头盔（20/46）。之后前往接待大厅，路上小心猛兽的攻击，在上层回收安德森的头盔并交给BT，结果发现了时间扭曲的真相。

从BT身边的滑索来到另一栋大楼，会遇到大量机器人。尽管它们没有武器，但近战一拳即可秒杀玩家。由于数量太多，还是尽快通过为妙。利用时空的切换上楼前进，很快本节就会结束。

第2节开始后，从安德森另一半的尸体上获得了能切换时空的腕轮，方法是按LB/L1键。利用这一能力，可以方便地在不同时空的敌人之间转移位置，而敌人的位置会以逐渐消失的蓝点表示，掌握之后战斗就没有难度了。但注意如果停在即死机关上切换，那么玩家就会当场毙命。按照任务指示一路前行，在过去的时空的前方有一个带激光栅栏的房间，你会看到有一只猎兽被关在玻璃后面。切换到现在的时空进入玻璃后面，再切换为过去的时空，就可以把这只猎兽击杀，这样能解锁成就/奖杯：**直奔我们而来**（已在野兽研究所里击杀一只牢笼里的猎兽。）在一个有4个电梯间的房间与大量敌人战斗。胜利后利用时空切换进入电梯间，在过去的时空会看到空中有本节第1个铁驭头盔（21/46）。



在看到安德森全息影像后，从房间另一侧出去，会看到有激光栅栏并写着2的通道。切换为现在的时空壁走过去，尽头有本节第2个铁驭头盔（22/46）。来到另一个大房间，再次看到安德森的影像，大球旁边有不错的武器可以利用一下。消灭冲过来的敌人后，系统提示要去另一个房间搜索。往前会看到3挺自动机枪，利用时空切换冲过去。在机枪塔的背后就看到本节第3个铁驭头盔（23/46）。继续前进，通过一扇上方写着CRYO STORAGE的小门后来到户外，在现在的时空往左看能看到本节第4个铁驭头盔（24/46）。来到一个圆形的大平台上，这里有不少敌人，而远处在两个时空能分别看到本节第5、6个铁驭头盔（25/46、26/46）。此处对玩家的操作有较高要求，好在收集品拿到之后就算挂掉也不影响。接下来继续利用时空切换前进，顺利通过此节。

第三节没有收集。开始后，迅速来到外面与泰坦会合，之后会出现数个敌方泰坦。此时玩家不能使用LB/L1技能，但仍能切换时空，因此战斗毫无难度可言。全灭后进入室内，获得新装备：离子。

●装备：粒子

分裂枪：盲射时是射速较快的能量步枪，瞄准时变为3发一束的高威力射击但消耗能量。能量随时间经过后恢复。

漩涡防护罩，按住LB/L1不放发动，发动中抵挡住的敌方子弹可以全部保留下来，当能量用完或松开按键后就会直线反击回去。反弹的子弹越多，攻击力越高。

雷射炮：按RB/R1发动，按键不放可以控制发射时间，但时间一长仍会自动发射。命中核心时威力巨大，但使用雷射炮时不能用主武器。

绊线：按Y/△发动，在地上布下3颗地雷，敌人只要接触地雷间的绊线就会爆炸。

雷射核心：从胸口射出的巨大雷射炮，威力很强。

延伸桥梁后，在过去的时空遭遇死神、泰坦及大量敌兵，利用时空切换可以轻松打赢。之后接近圣柜就会出现剧情并过关。

第6关 信号台

由于腕轮损坏，玩家丧失了时空切换的能力，改回了隐身。本关第一节无收集，往前走很快就能获得新装备：浪人。保护友军的战斗中全是小型敌人，可开泰坦碾压。战后进入基地内部，得知要去取回电弧核心，本节就此结束。

●装备：浪人

天女散花：特殊的霰弹枪，发射后接触地面会反弹。

剑封锁，按住LB/L1不放发动，发动中泰坦受到伤害会减少，同时还不影响护甲恢复。

电弧波：按RB/R1发动，向前射出一道电弧波，能降低敌人的速度。

相移冲刺：按Y/△发动，配合左摇杆可向对应方向做出完全无敌的移动，但距离有限。

剑核心：使剑带电，强化攻击和剑封锁的性能。



经过两面带电的墙壁后，玩家会与敌方机器人遭遇。在这个区域中间旋转的轴心上，能看到本节第1个铁驭头盔（27/46）。接下来往前，直到从马文手中获得电弧装置。利用电弧装置射击绿色的开关，可以暂时打开或关闭它们。返回路上经过的大风洞，仔细抬头看，在上方能看到见微小的本节第2个铁驭头盔（28/46）。利用电弧装置启动风扇，然后跳跃取得。之后从另一边利用风扇离开，一路返回。路上有几个幽灵战士，不过构不成威胁，返回控制室后本节结束。

第3节开始后，先进入辐射房用电弧装置打红所有绿灯。这里对时间有要求，如果动作过慢的话你就会因为辐射而死。不过由于电弧装置不存在上弹和冷却，而且是自动锁定，所以难度很低。不过完成之后玩家又要前往信号塔，开着泰坦来到信号塔下，跳上向天空发射蓝光的平台，在某个柱子后面有本节第1个铁驭头盔（29/46）。而在取得这个头盔之后，观察一下左手边，不难看见远处的某个平台上有本节第2个铁驭头盔（30/46）。用电弧装置开门把BT放进来，之后BT会把玩家扔到对面平台。进入房间之后右边有一扇门，用电弧装置打开后有本节第3个铁驭头盔（31/46）。

离开这个房间，用壁走来到对面平台，左手边有个写着ELEVATOR的巨大圆柱形建筑物。在这个建筑物后方顶层有本节第4个铁驭头盔（32/46），不过此时是看不到的。这里需要用到滑铲跳，即在平台边缘时先滑铲再二段跳，这样就能将跳跃距离大幅提升。过去之后用电弧装置开门，一路往上，在出口处往上看就能看到这个头盔。不过此时还会出现不少敌人，先将它们收拾掉之后再拿。

前方的区域比较大，敌人也不少，还有一个死神。从武器库中拿到的狙击枪和雷电炮可以派上大用场。来到起重机后，不难发现在附近平台上就有本节第5个铁驭头盔（33/46）。利用起重机移动平台，之后用壁走跳过去取得。这里还有另一台起重机，用两个起重机搭出的板子来回壁走跳到另一边。这里需要利用连续的弧形墙壁设法跳到对面，这样就可以来到靠近天线的起重机。搭好板子来到天线所在的写着04的平台。进入室内，在某个平台上有本节第6个铁驭头盔（34/46）。杀出这个区域后来到室外，巨大的天线就在你眼前，注意

左边远处的平台上有本节第7个铁驭头盔（35/46）。而在这个平台有3个绿色的开关，旁边有两个潜行者，用电弧装置启动开关后，可以解锁成就/奖杯：**催眠大师**（已使用电弧装置启动潜行者），3处6个潜行者全部启动的话，可以解锁成就/奖杯：**机器大军**（已在战役中同时获得6具以上的友方潜行者）。之后找到这里的起重机，把天线移动到最右边，这时会有大量敌人来袭，包括死神和炸蛛。有了潜行者友军，玩家可以躲在高台上慢慢阴死死神，剩下的小兵不足为惧。全灭敌人后终于可以去拿天线上的模组了，不过此时反泰坦小队也已杀到，全速赶回BT处。与BT会合后有一台死神，其他杂兵不是问题。

BT把库柏扔上天线后，往左边走能看到本节第8个铁驭头盔（36/46）。继续往上，在收到无线电通讯后不久，在天线周围能看到本节第9个铁驭头盔（37/46）。返回之后迎来一场泰坦大战，首先是大量死神，之后是若干泰坦，最后出现的是里赫特驾驶的BOSS机。里赫特机行动缓慢，但威力巨大，此战推荐是用烈焰应战，利用其移动不便的弱点，烈焰往往能对其造成连续伤害，十分奏效。而以往推荐的远程打法，由于他拥有威力强大的追踪导弹而不安全。不过他在使用这一招先往往会先放一个粒子障壁，熟悉之后可以躲在山包后。里赫特最后还会发动核爆，请务必注意。

第7关 | 烈火审判

一开始是一场激烈的泰坦大战，老规矩，还是拉开来打。这里如果玩家动作慢的话，我方泰坦会纷纷阵亡，不过也没有什么大问题。高难度下对方泰坦也会使用核心攻击，不能小视。对于飞行泰坦，当其飞在空中时，正好用锁定系的攻击，威力巨大。将初期敌人全灭后进入室内场景，通道左边的平台上有本关第1个铁驭头盔（38/46）。

走出通道，会遇到敌人的烈焰泰坦，由于场景狭小，容易被铝热剂持续攻击，推荐往后退再攻击。继续前进是烈焰加北极星泰坦的组合，还是拉开来击破。当经过一辆载着两个电池的汽车时，前方需要坐电梯上去。这时注意通道左边的地上，有一个需要人蹲下才能进出的入口，进去走到尽头再往上，会看到本关第2个铁驭头盔（39/46）。坐电梯上去之后，会看到新的泰坦装备：北极星。再往前走几步，能看到右边有个供人进出的平台，走过去能看到本关第3个铁驭头盔（40/46）。

●装备：北极星

电浆磁轨炮：普通的射击威力很低，按住LT瞄准时会进行蓄力，蓄力时可正常移动、推进、飞行，蓄满后威力巨大。可以视为需要蓄力的狙击枪。

绊索陷阱：按住LB/L1发动，能够绊倒附近敌方泰坦的地雷。

集束飞弹：按RB/R1发动，遇到障碍物后会产生持续性爆炸，是对付障壁的极佳手段。

垂直起飞盘旋：按Y/△发动，泰坦可以垂直起飞。

飞行核心：浮在空中对着下方的敌人释放大量火箭。

前方又是惊心动魄的泰坦大战，不过我方有多名泰坦帮忙。此时原本防御力极弱的北极星能派上大用场，特别当敌人龟缩于障壁之后时，用集束飞弹可以对其造成巨大伤害，此战蓄满两三次核心都不在话下。由于北极星的核心较弱，蓄满之后可以切换其他装备来发动更好用的核心。接下来的战斗都大同小异，冲到最后发现IMC把圣柜装箱驾机逃跑，本关结束。



第8关 | 圣柜

本关一开始是游戏少见的大场面，令人想起当年的《COD4 现代战争》突袭沙漠。一开始的表演结束后，玩家需要登上马耳他号，敌人会立刻发现你，请马上开隐身二段跳登舰。将所在甲板的敌人全灭后，沿着右侧一直往前并观察船体外，就能在下方看到本关第1个铁驭头盔（41/46）。注意这一带在进入电梯前都没有检查点，前面还有潜行者和护罩兵。

下电梯后需要将操作炮台的敌军清光，一开始先不要急于下去，因为敌人会放出潜行者。在平台上将潜行者杀光之后再跳下去，下面的敌人就构不成威胁了。之后一辆载着莎拉机甲的飞船会从右边开来，你需要利用它壁走到前方的甲板区域。**注意当飞船门打开时你就需要跳过去**，因为在莎拉身后就有本关第2个铁驭头盔（42/46），如果动作稍慢门被关上，你只能以后再来补了。

跳过去之后有非常多的敌人出现，同时我方也有多名铁驭助阵。从武器库里拿出狙击枪慢慢清敌人，清完之后沿着地面一直往深处走，左手边能看到本关第3个铁驭头盔（43/46）。来到上层，我方铁驭集体突袭控制台，高难度下玩家即使躲起来也不会影响之后的剧情发展。来到控制台，按照提示用左摇杆控制马耳他号追上天龙号。坐上BT后，前方展开BOSS战。一开始的杂兵泰坦很好对付，但之后的毒蛇略为麻烦。毒蛇机使用狙击枪，并能够长时间飞行，这里推荐是使用北极星与之对狙，或是粒子障壁战术。毒蛇不会主动靠近，因此可以拉开距离慢慢磨。不过要特别小心他飞空后发射大量导弹，这一招发动前有明显预兆，对应的方法是导弹接近时快速向一边冲刺两次，因此要及时切换能冲刺两次的装置。而当毒蛇机的HP不足时他会发动飞行模式，此后一直保持在空中移动。这个时候惟有远征的多重导弹锁定系统最为省心，只要锁定完成基本都能命中。而毒蛇机在空中的狙击只要始终保持向一侧移动就能躲开，至于导弹还是用两次冲刺躲过。战胜毒蛇后发生剧情，按照BT的指示即可完成此关。

第9关 | 折叠时空武器

本关一开始就有了前作的标志性武器——智能手枪，它会在瞄准框范围内自动锁定攻击性武器的要害，而且剧情这把枪是加了瞄准速度和威力的，弹数无限，因此一路上可谓人挡杀人，佛挡杀佛。就在本关开始后不久，前面有大量逃亡中的敌人，这里可以轻松解锁成就/奖杯：**武功高强**（在战役中以铁驭身分蹬壁时连续击杀3个敌人）、**强力滑行**（在战役中以铁驭身分滑行时连续击杀3个敌人），即使在最高难度下也没什么难度。一路来到一处开阔空间时才会稍微遇到一点麻烦，大量空中的哨兵还有远处的狙击手等着你。从这里左边写着A30的大门旁的管道一路往上跳，就能拿到本关第1个铁驭头盔（44/46）。经过这个场景后可以呼叫新的泰坦了，同时解锁最后一个装备：军团。



●装备：军团

猎杀者炮：启动时间长的强力迷你炮。

枪盾：按LB/L1发动，在猎杀者炮附近部署一道防护罩。

强大火力：按RB/R1发动，近距离模式能击退附近敌军，远距离模式能对路径上的敌人造成伤害。因为是用枪发射的，上弹中不能使用。

模式切换：按Y/△发动，可以切换近距离弹药和远距离精准弹药两种模式。

智慧核心：自动寻找目标进行锁定。

前面要和一大群泰坦展开战斗。军团是非常强力的泰坦，不过防御方面还是偏弱，两种模式的切换一开始也较难掌握。识别的方法是看下方 Y/△键的提示。左边黄色亮起代表近距离，右边红色亮起代表远距离。军团的智慧核心十分好用，一次摧毁几台泰坦都不是问题。敌人如果靠近空域的话有几率被我方支援炮火秒杀，可以多加利用。一直向前，清光泰坦后来到一扇写着 B4 的大门，门内中央高处能看到本关第 2 个铁驭头盔（45/46）。进门后从这个区域的左上角利用管道获得。需要蹲下前进的管道中，有大量敌兵，这里可以解锁成就 / 奖杯：**灭绝**（已在战役中使用泰坦在 2 秒内击杀 25 名步兵）。推荐在低难度下尝试，先在之前的战斗中蓄好一个核心，之后蹲着进入管道，慢慢将敌人往后面赶，等人聚拢得差不多之后，发动一个范围较广的核心就可以了。此成就 / 奖杯具有一定的运气成分，因为有时候敌人遇到泰坦时会放弃抵抗原地等死，而敌人的炮火也会误伤到自己人，但总的来说多尝试一下一定能成功。



看到巨大核心时，从右边写着 R5 的平台往上看，能看到全游戏最后一个铁驭头盔（46/46）。继续向前会进入与斯隆的 BOSS 战。这是到目前为止最难的一场 BOSS 战，同时也是事实上的最终 BOSS 战。这场 BOSS 战会强制分成 3 个阶段，当斯隆的 HP 降到一定程度后就会进入下个阶段，每个阶段刚开始时都会刷新一批敌方泰坦，同时场地上会出现新的电池。而最麻烦的一点就在于刷新出新的泰坦时，玩家容易被前后夹击，至于被 BOSS 近身那肯定是必死无疑的。这里我们推荐使用烈焰，躲在障碍物后用火墙和燃烧陷阱可以一左一右封住 BOSS 的前进方向。核心不要轻易使用，当新的泰坦刷出来的时候用威力强大的烈焰核心能够瞬间造成重创。斯隆喜欢使用雷射核心，但使用这招时她会保持不动，如果能事先在其身旁埋下铝热剂，可以直接将她烧成重伤！战胜斯隆后完成一系列跳跃，就会迎来最后的结局。



多人模式上手指南

不得不说，EA 这次给《泰坦天降 2》选了个糟糕的发售日。夹在《BF1》和《COD 无尽战争》之间的《泰坦天降 2》销量不高，直接导致在线人数不够。到本文完成为止，纱迦有不少模式都没怎么打过，原因就在于人太少，不得不说这就是寄人篱下的悲哀吧。好在 EA 最近也给 Respawn 吃了一颗定心丸，表示续作已确定。这次我们先将多人模式的系统进行一些简单的解说。

与战役的不同点

弹射

在多人模式中玩家乘坐泰坦时可以主动弹射，玩家在操纵泰坦时按方向键↑，进入准备弹射状态，之后连按 X/□键就会弹射。弹射后无论泰坦的血量剩余多少，泰坦都会自动引爆。在泰坦进入濒临毁灭状态时，如果玩家不主动弹射或从泰坦上跳出来，当泰坦被摧毁时玩家也会一起死亡。

泰坦行动模式

在玩家离开泰坦的情况下，玩家可以按方向键↓来设定泰坦的行动模式。泰坦的默认行动模式是跟随，这个时候哪怕玩家进入了室内，泰坦也会根据玩家的位置调整自己在建筑物外的位置，方便玩家在第一时间重新坐上泰坦。此时泰坦会攻击沿路遇到的敌人，不过因为它会以跟随玩家移动为优先，所以命中率并不特别优秀。如果玩家想要在固定的地方找到自己的泰坦，又或是让其担任坚守的任务，那么按方向键↓就可以把泰坦的行动模式改为守护，此时泰坦会停留在原地，攻击任何靠近的目标，并乖乖等待玩家归来。



电池

和初代以及本作的战役不同的是，这回多人模式中的泰坦没有护盾了，这意味着玩家受到的损害都是无法随时间而回复的。不过电池的设定依然存在，电池的位置会在小地图上标出来，当玩家获得电池后坐上泰坦，就可以修复泰坦的耐久度并加上一层护盾。但是这个护盾也是无法自动修复的。另外，多人模式中的泰坦无法直接吃到电池，电池必须由铁驭去拿。而铁驭手中的电池不仅可以给自己的泰坦，而且能给友军的泰坦，只要跳上友军的泰坦就会自动装上。



网路与欢乐时光

本作的多人模式引入了网路的概念。网路可以理解为是玩家社团，管理员可以设定自己社团的类型、分类、麦克风使用规定、可见度、语言、区域和欢乐时光。玩家可以申请加入任何网路，只要对方的管理员同意即可。而且一名玩家可以加入多个网路，还能自己建立网路。

网路的作用除了交流外，就是欢乐时光的设定了。管理员可以将每天的任一小时设为自己网路的欢乐时光，在欢乐时光中只要完成一场在线游戏，就可以获得额外的功勋作为奖励。因此建议有条件的玩家一定不要错过。当然如果感觉自己网路的欢乐时光不方便，玩家可以同时加入其他的网路，甚至自己开个网路，我的时光我作主！

在线规则

升级

《泰坦天降 2》的多人模式采用了与众不同的升级方式。它完全去掉了经验值的概念，改为功勋升级制。功勋以“个”来衡量，每升一级都需要一定数量的功勋。获得功勋的方法多种多样，最直观的就是完成一场比赛 +1、本场表现出色 +1、比赛获胜 +1。此外，任意装备升 1 级 +1，完成挑战 +1，每天的欢乐时光也会给数量不等的功勋。

应该说这种升级制是很有意思的，但游戏的问题在于没有给出挑战的条件。不仅如此，连装备的升级条件也没有给出（虽然都是干掉一定数量的敌人），更别提完成进度的查询了。不得不说这是本作当前多人模式的一大问题。



金钱

本作引入了金钱的概念。金钱的作用是提前解锁军械。游戏中的绝大部分军械在初期都处于未解锁状态，将光标指向它们时会显示在多少级解锁。如果玩家想尽快使用的话，就可以花费金钱来提前解锁。不过游戏中金钱的获得比较艰难，因此建议玩家省着用。比较推荐的是解锁自己最拿手的装备。

金钱还可以用来解锁游戏模式中的竞技场，在此模式中获胜可以直接获得拥护礼包。然而由于目前玩的人很少，贸然打此模式就是浪费钱。

武器等级

玩家的武器存在等级概念，升级条件是击杀一定数量的敌人，但具体不明，也无法查询。武器等级后会解锁新的配件，这些配件的性能十分强大，包括快速瞄准、快速奔跑、加速战术技能等。而武器达到满级时还能转生，转生后的武器会增加新的配件，效果是显示武器的杀敌数。武器的配件无法用金钱直接解锁，必须手动完成。



强化

除铁驭、泰坦外，游戏还引入了第三大类自订项目，也就是强化。强化需要玩家召唤泰坦的能量达到一定程度后才能发动，方法是按方向键的←。游戏目前提供了 12 种强化，初期玩家只能使用强化武器，发动后会让主要武器和次要武器的伤害增加。新的强化需要玩家达到指定等级后才能解锁，你可以花钱解锁但开销巨大。初代最具创意的武器——智能手枪，在本作中便是以强化的方式存在的。



人 VS.泰坦

人与泰坦的斗争是《泰坦天降》的核心乐趣，本作对初代的规则进行了大量修正，老玩家也需要时间来熟悉。

驯牛术

除了泰坦对轰外，铁驭直接跳到敌方泰坦上攻击，是最直接的反泰坦手段。不过本作与初代不同，初代跳上泰坦后，玩家可以用手里的任何武器进行直接攻击。本作跳上泰坦后，玩家会拔出一颗电池之后自动跳走，拔出的电池可以安装给自己和友军的泰坦。被拔走电池的敌方泰坦会损失一定的耐久度，而第二次跳上该泰坦后，玩家就会往原本的电池槽里扔雷并自动跳走，从而造成很大的伤害。

而本作中泰坦都实装了反驯牛术的装备如电子烟雾，当系统提示有玩家爬上自己泰坦时就可以发动。不过等系统发出提示时玩家实际上已经快得手了，因此主要是靠敌方上身时发出的声响来判断（装备低调可降低声音）。



由于本作中发动驯牛术时的动作固定（可以提前跳下），所以防守方也更容易判断玩家的行动，这无疑让对抗的激烈程度下降了。

反泰坦武器

使用反泰坦武器攻击也是个不错的选择。特别是本作取消了泰坦护盾自动充能的设定后，可谓是蹭到一下算一下。本作提供了 4 种反泰坦武器，前作中简单实用的射手飞弹这次改为 43 级解锁，对反泰坦苦手的玩家不妨花 50 元直接解锁。不过反泰坦武器相比泰坦的火力来说还是弱了不少，而且使用后都有很大的动静，容易吸引敌方的注意。而反泰坦武器对人的效果都非常差。但反泰坦武器命中时能增加大量召唤能量，所以该用的时候还是得用。

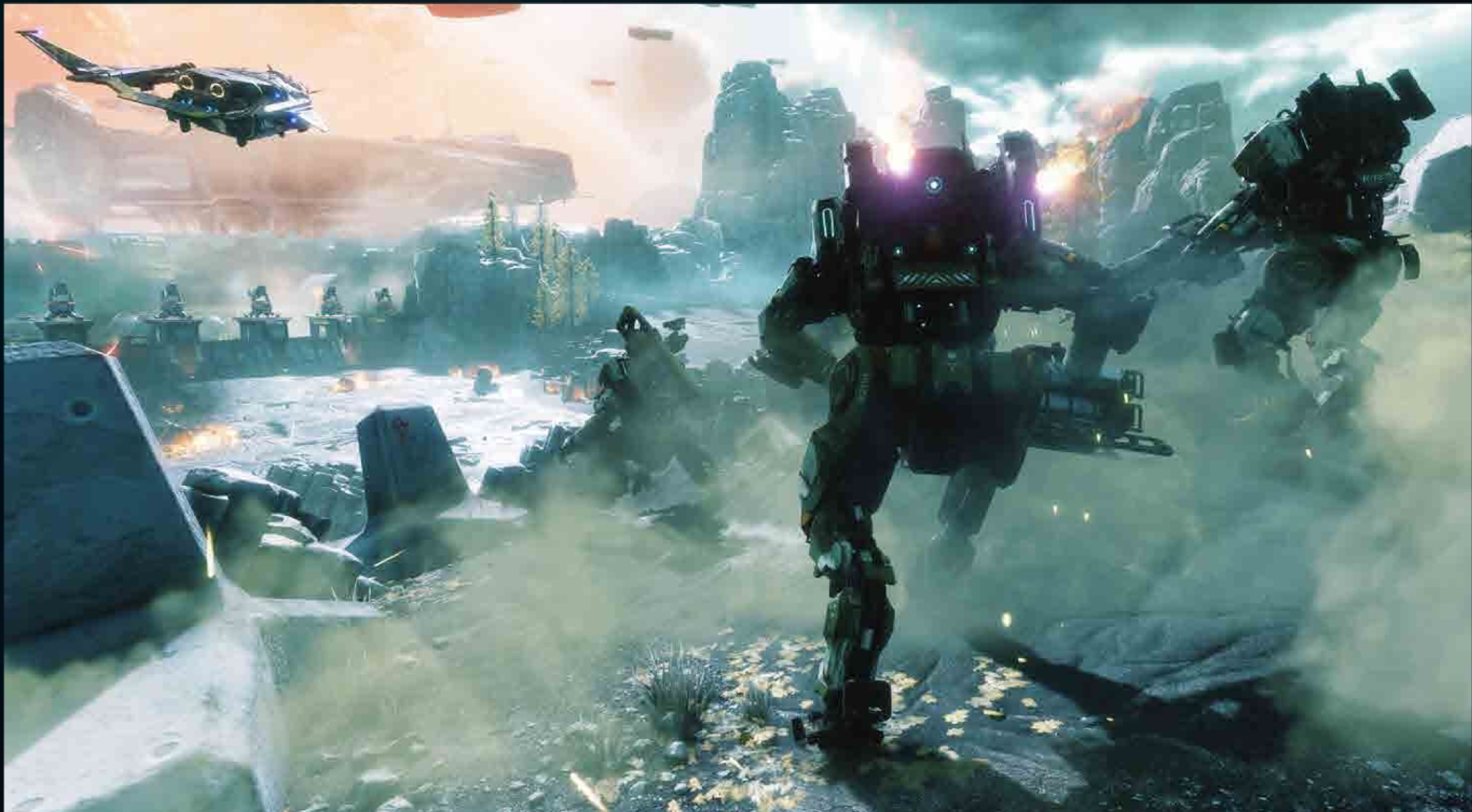
成就/奖杯

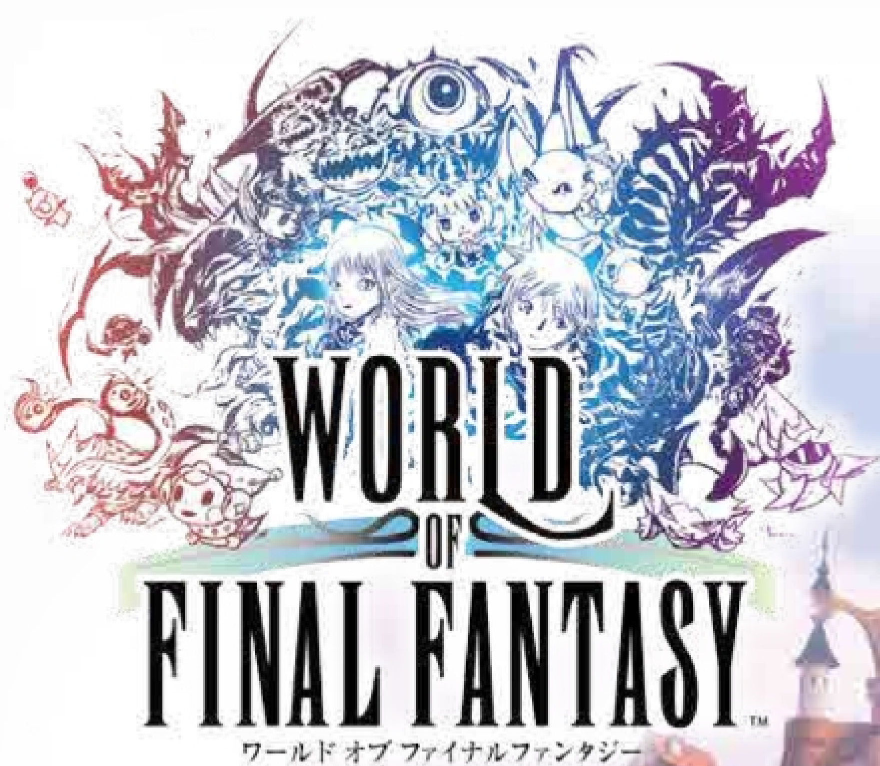
如果不是有一个需要反复练习的“…成为大师”，本作称得上是一大神作。和多人相关的成就/奖杯只有3个，分别是赢一场、加入一个网路和变更一下装备，和前作的十转成就相比真是简单了无数倍。战役方面只要一上来就通关大师难度并完成全收集，再调最低难度补齐一些零散奖杯，就可以完美收工了。果然最大难点还是铁驭训练，不过这毕竟不是一个难于登天的目标，相信各位找一个空闲的日子多加练习，一定就能获得胜利！

关于战役部分的成就/奖杯说明，详见上面的攻略部分。

成就/奖杯名	解锁条件	点数	杯别
支持者的标志	获得除此之外的全部奖杯	–	白金
见习生…	击败安德森铁驭的试炼幻影时间纪录	15	铜
…成为大师	在试炼排行榜挤进前三名	15	铜
毕业生	已完成作战训练（剧情相关）	15	铜
BT至尊	BT-7274 动力全开（剧情相关）	15	铜
热火朝天	已击败肯恩（剧情相关）	30	银
化险为夷	已确保莎佛中尉与福瑞博中尉生还	15	铜
好一条捷径！	已进入世界工厂（剧情相关）	15	铜
颠倒乾坤	已攀登倾斜城（剧情相关）	15	铜
不要把我困在这里	已在艾许的模拟舱中击败死神（剧情相关）	15	铜
尘归尘	已击败艾许（剧情相关）	30	银
直奔我们而来	已在野兽研究所里击杀一只牢笼中的猎兽	10	铜
追寻足迹	已观看安德森的第一段投影纪录（剧情相关）	15	铜
秘密计画	已完成特殊任务217（剧情相关）	15	铜
未授权核子加速器	已寻得电弧装置（剧情相关）	15	铜
呼叫CQ	已启动信号台（剧情相关）	15	铜
4格	已寻得可用的连线模组（剧情相关）	15	铜
派对上见	已击败里赫特（剧情相关）	30	银
催眠大师	已使用电弧装置启动潜行者	15	铜
珍贵货物	已发现圣柜（剧情相关）	15	铜
除去爪牙	已击败毒蛇（剧情相关）	30	银
圣柜	已保护圣柜（剧情相关）	15	铜

成就/奖杯名	解锁条件	点数	杯别
泰坦降落	已呼叫一具新BT（剧情相关）	15	铜
真正的铁驭试炼	已完成逃脱上升世界（剧情相关）	15	铜
赶尽杀绝	已击败斯隆（剧情相关）	30	银
超强火力	已在战役中使用爆发核心摧毁一具泰坦	15	铜
死亡天使	已在战役中使用飞行核心摧毁一具泰坦	15	铜
火力全开！	已在战役中使用弹群核心摧毁一具泰坦	15	铜
力量无穷！	已在战役中使用剑核心摧毁一具泰坦	15	铜
毁容专家	已在战役中使用雷射核心摧毁一具泰坦	15	铜
瞄准外挂	已在战役中使用智慧核心摧毁一具泰坦	15	铜
烈火焚天！	已在战役中使用火焰核心摧毁一具泰坦	15	铜
致命一击	已在战役中使用近战处决摧毁一具佣兵泰坦	15	铜
帽子戏法	已在战役中使用1个核心技能摧毁3具敌方泰坦	15	铜
灭绝	已在战役中使用泰坦在2秒内击杀25名步兵	15	铜
你随时随地都是我的最佳拍档	已在战役中以铁驭身份击杀一名敌方泰坦	15	铜
武功高强	已在在战役中以铁驭身份蹬壁时连续击杀3名敌人	15	铜
强力滑行	已在战役中以铁驭身份滑行时连续击杀3名敌人	15	铜
化身牛仔	已在战役中使用驯牛术击杀一名敌方泰坦	15	铜
顶尖猎杀者	已在战役中使用隐形後进行近战	15	铜
机器大军	已在战役中同时获得6具以上的友方潜行者	15	铜
合格铁驭	已完成一般难度的战役	30	银
知名铁驭	已完成困难难度的战役	30	银
传奇铁驭	已完成大师难度的战役	90	金
一应俱全	已在战役中搜集BT的所有装备	15	铜
打破常规	已找到10个收藏品	15	铜
收藏家	已找到25个收藏品	15	银
寻踪觅迹	已找到所有收藏品	90	金
开始了…	已赢得一场多人模式比赛	15	铜
整装待发	已自订多人模式配置	15	铜
自由组织	已加入多人模式网路	15	铜







《最终幻想》+《王国之心》+《精灵宝可梦》=《最终幻想 世界》，这就是《WOFF》给我的印象。我作为一个系列粉丝，能再次看到喜欢的各作主角们以如此萌力四射的方式登场，不得不承认内心中还是有点小兴奋的，独具匠心的“叠叠乐”玩法也为这款外传作品增色不少。但PSV版的优化非常差，强烈建议还没有购买本作又有购买意向的玩家选择PS4版。

文 八重樱　美编 Juxi

最终幻想 世界	Square Enix	角色扮演
多机种	World of Final Fantasy	中文版
	2016年10月27日　本地1人	对应年龄：12岁
	售价为PS4/PSV：5800日元	

系统说明

叠叠VS散散

“叠叠”系统是《WOFF》原创的新要素，简单来说就是将入手的迷影兽和两位主角叠在一起，相应的血量和能力都会得到叠加。

迷影兽分为S\M\L\XL四种尺寸，其中XL是无法参与“叠叠”的，其余就按照上S中M下L的比例进行叠加。在一周目时，两位主角必须参与到“叠叠”中来，主角也可以选择M或L两种尺寸。

在“叠叠”之后，迷影兽的能力也会得到提升，比如两个都是火属性的迷影兽叠在一起，就可以获得更高级的火魔法。不同种的迷影兽叠加也有可能孕育出新的技能。玩家可以多多尝试，寻找到适合自己的组合。

战斗中很多敌人也会使用“叠叠”，玩家可以使用一些带有瓦解效果的技能去攻击“叠叠”状态下的敌人，将其打散后会更容易应对。相应的，如果敌人对我方使用同类型技能时，我方角色的稳定度也会减少，持续受到攻击就会散掉。如果被动进入“散散”状态就会眩晕一回合，此时再被敌人攻击到很有可能导致死亡。保险的做法是主动选择“散散”后再重新“叠叠”，这样一来稳定度就会恢复最高值了。此外，还可以使用道具来恢复稳定度。

迷影兽捕捉

在战斗中将迷影兽宝石化之后，就可以成为玩家能够支配的战斗力。每一种迷影兽能够宝石化的条件都不尽相同，需要先调查之后才会知晓。之后按照条件所示攻击迷影兽就会出现“宝石化”的选项了。

但很多迷影兽并不是满足了条件就一定可以捕捉到。要想增加捕捉成功的概率，除了需要达成特定条件外，还建议将迷影兽的血量减少至最少（可使用技能“手下留情”）。数个回合没能成功捕捉的话，宝石化的状态就会消失，需要玩家重新达成条件。总之其实是非常看脸的过程，小编我就曾经连续捕捉20次全部失败……



技能盘

每种迷影兽都拥有自己专属的技能盘，升级时可获得 SP 点数，用于点亮技能盘。当玩家将当前迷影兽的技能盘全部点亮时该迷影兽就会达成大师状态，并可习得一项新能力（比如黑陆行鸟宝宝达到大师状态时可习得“奋力忍耐”）。在技能盘的尽头，基本都是“变身”能力，只要点亮它，当前迷影兽就可以变身成对应的迷影兽（比如漂浮魔球可以变身成恶精灵）。

有些“变身”是只要达到一定等级就可开启，另有一些稀有形态的迷影兽，则必须先取得宝石后才能点亮。

如果玩家在点亮“变身”前就已经取得了该迷影兽的宝石的话，就无需再去花费 SP 点数点亮它了。

需要注意的是，迷影兽的变身只能在雪拉菲的宝石箱处进行，变身后的形态和变身前共享同一个 SP 点数。另外如果能将当前迷影兽及可变身形态的迷影兽的技能盘全部点亮，同步率就会达成 100%。

点亮技能盘时有时可获得迷影石，这是装备给两位主角的技能，可用于弥补迷影兽的不足。

少女的房间

在少女的房间可以接到“心灵任务”，相当于是分支剧情。“心灵任务”的完成度关乎到结局的取得，所以玩家一定要去做。绝大多数“心灵任务”都会随着流程逐步开启，只有“火焰特训篇”和“冰冷的正义篇”是要先触发终幕时斗技场的剧情才会出现的。

另外，在少女的房间还可以使用灵魂宝石购买守护者勋章，灵魂宝石不用刻意去刷，流程中入手的基本就够用了。

斗技场

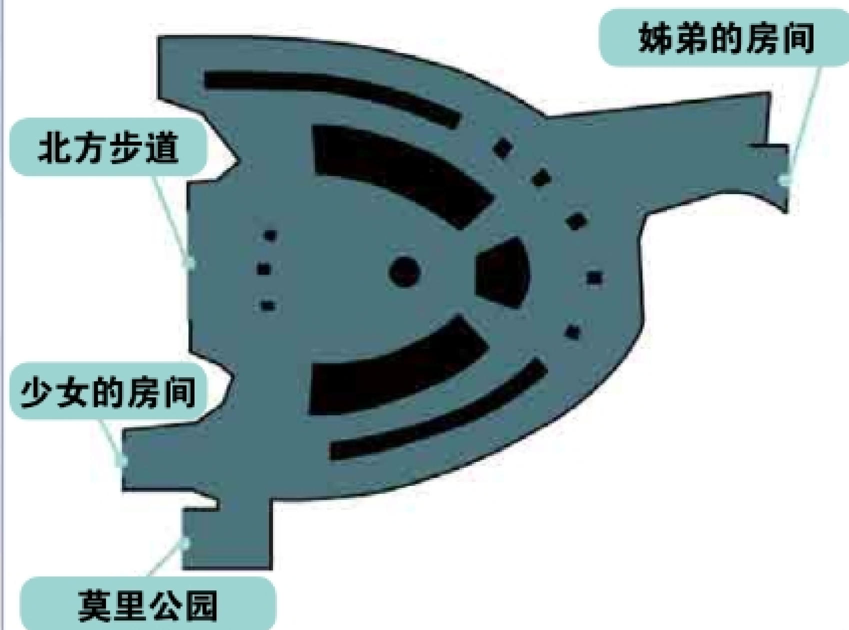
斗技场的战斗无法获得经验值，但有一些是可以收集到迷影兽的，比如终幕时就需要在斗技场入手伊弗利特、湿婆和拉姆三个迷影兽。此外斗技场给予的奖励道具都很实用。



流程攻略

序幕

纯教学模式，没有需要特别强调的地方。



第一幕

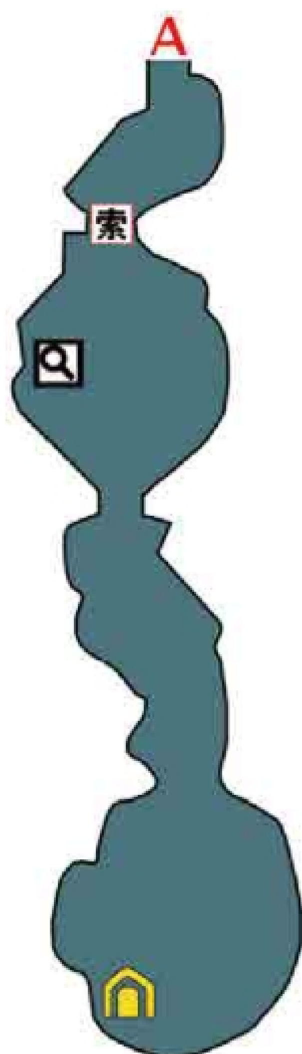
目标是穿过森林。中途会捕获第一只迷影兽陆行鸟宝宝。

继续往前走会遇到“索讨魔像”，在陆行鸟宝宝的帮助下寻找到“亮晶晶碎片”，交给“索讨魔像”就能继续前进。

地图 2 会遇到“黑暗裂缝”，这次是强制灭团战，不用做任何反抗。

返回九树丘陵后去北方步道找巧可拉，之后雪拉菲登场，玩家就可以使用宝石箱来存放多余的迷影兽了。

重新返回起始森林，前往出口。





第二幕

继续往前走，乘坐火车前往科内利亚镇。

打倒出现的哥布林军，前往城镇上面见到纱拉公主。

城镇中可以接到两个分支任务。之后前往涅布拉洞窟。



第三幕 

涅布拉洞窟只有一条路，一直往前走就可以。

中途会遇到“索讨魔像”，它所需要的“滑溜溜石头”就在左下方的宝箱中。

神奇开关需要放上“重量 5、土抗性 50”的迷影兽，迷宫中捕获到的钢小人就够用。

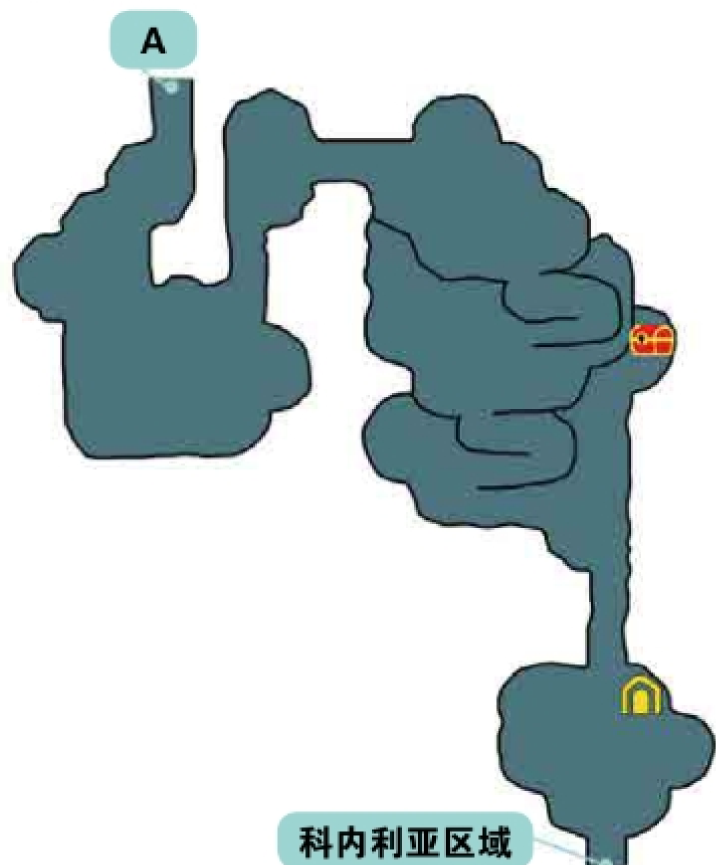
地图 3 右侧还有一个神奇机关需要“重量 5、土抗性 75”的迷影兽，叠上迷你魔像和钢小人就可以前往上方区域入手宝箱。

地图 4 下方的路被巨石挡住了，现阶段还没办法去。直接往右走，存档后前方就是本章的 BOSS 战了。

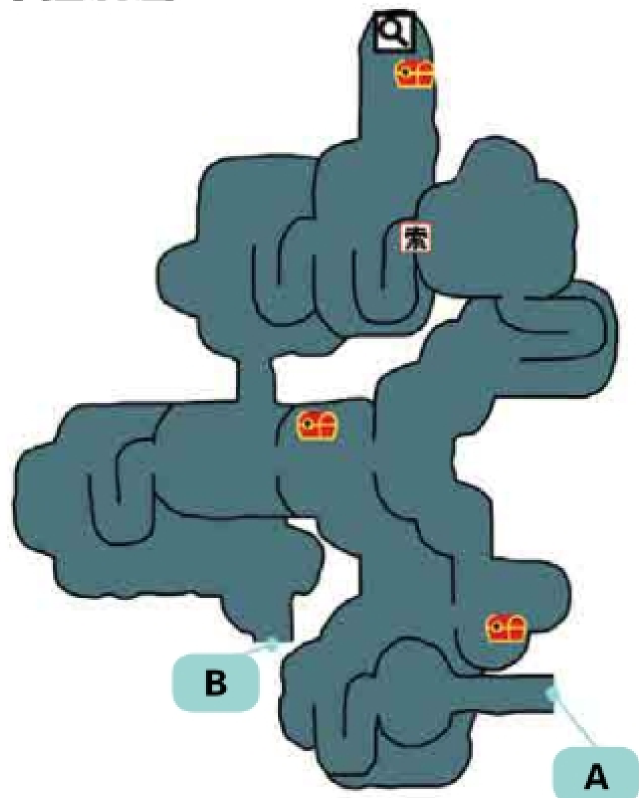
玩家需要在三名召唤兽中选择一名挑战，伊弗利特弱水和冰，希瓦弱火和暗，拉姆弱土。以现阶段玩家入手的迷影兽来看，选择拉姆难度会更低，不过总体来说这三位召唤兽都不难应对，玩家选择自己喜欢的入手即可。



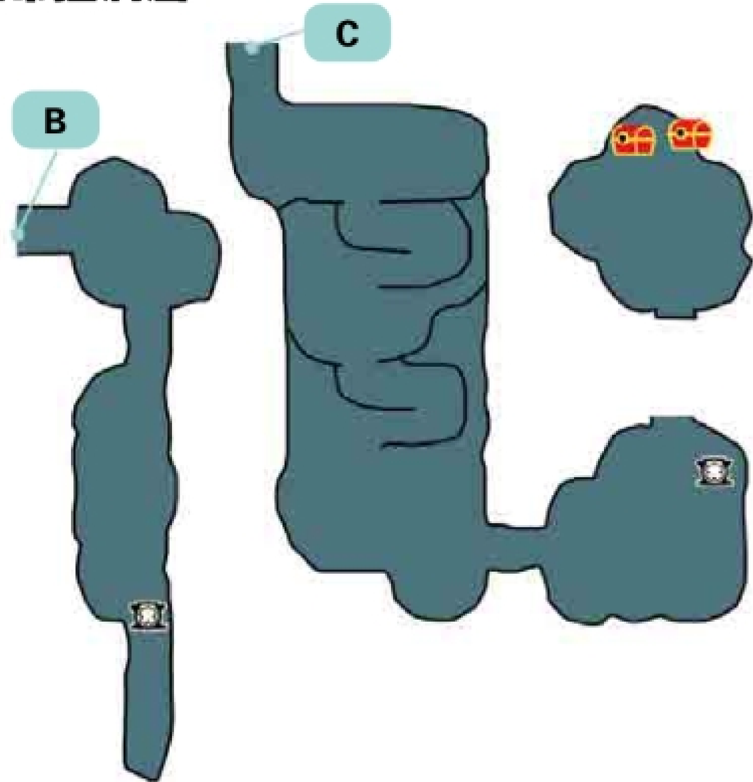
涅布拉洞窟-1



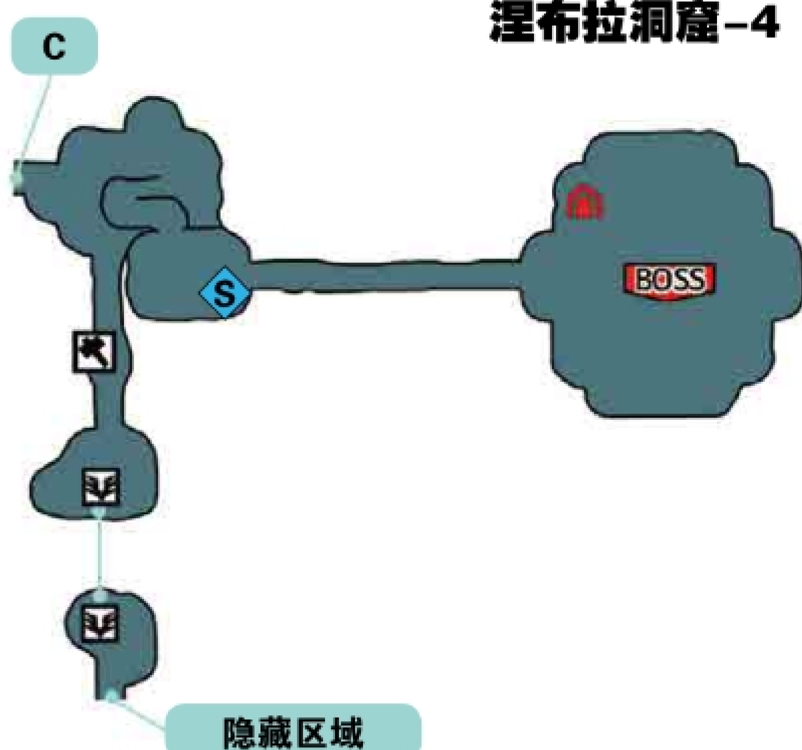
涅布拉洞窟-2



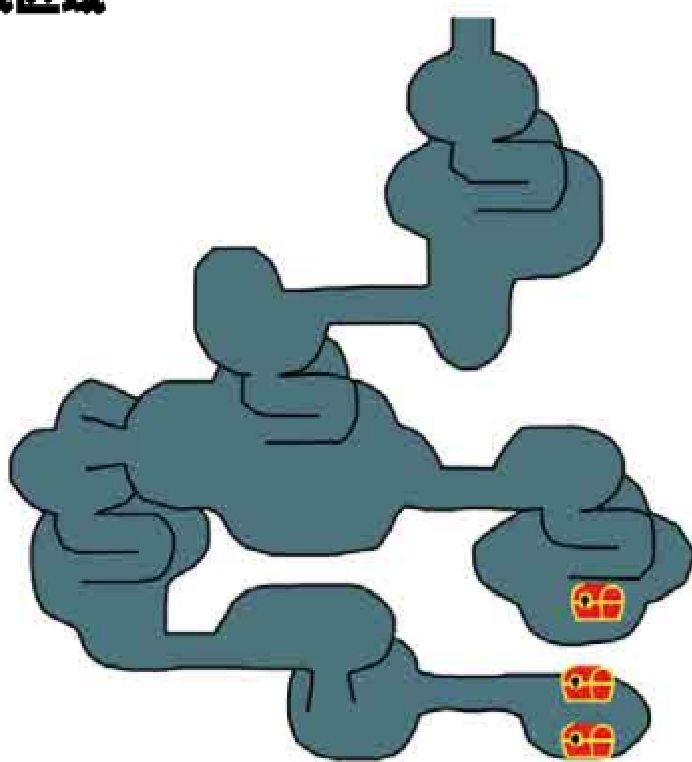
涅布拉洞窟-3



涅布拉洞窟-4



隐藏区域



隐藏区域：地图 4 的下方，需要“坏坏”和“飞飞”两个迷影兽能力。里面是三个宝箱。

第四幕 

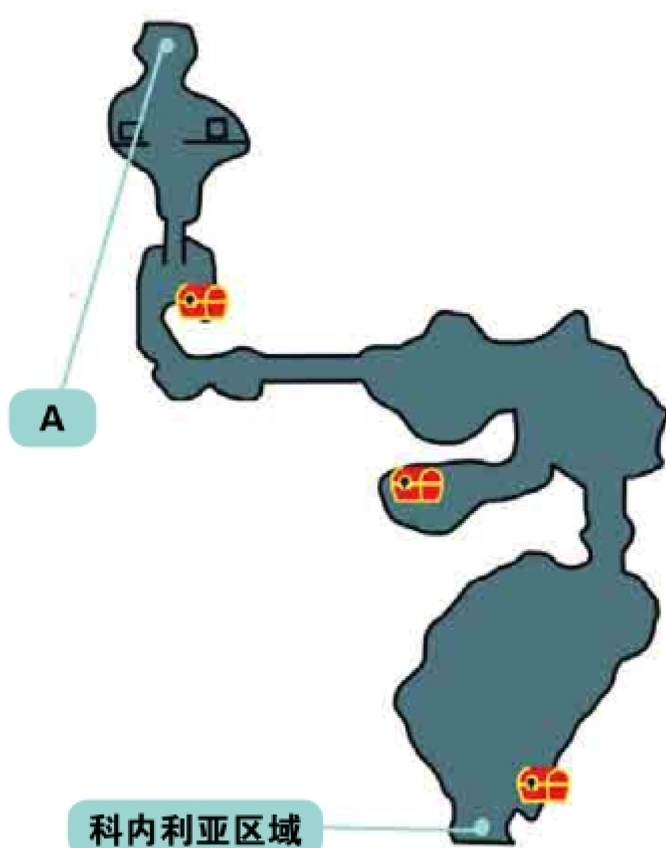
刚回到科内利亚镇，巴哈姆特军再度来袭。前往进击平原。

这个迷宫除了会随机遇敌外，靠近地图上的哥布林同样也会进入战斗。另外和路上的士兵对话有可能会入手道具。

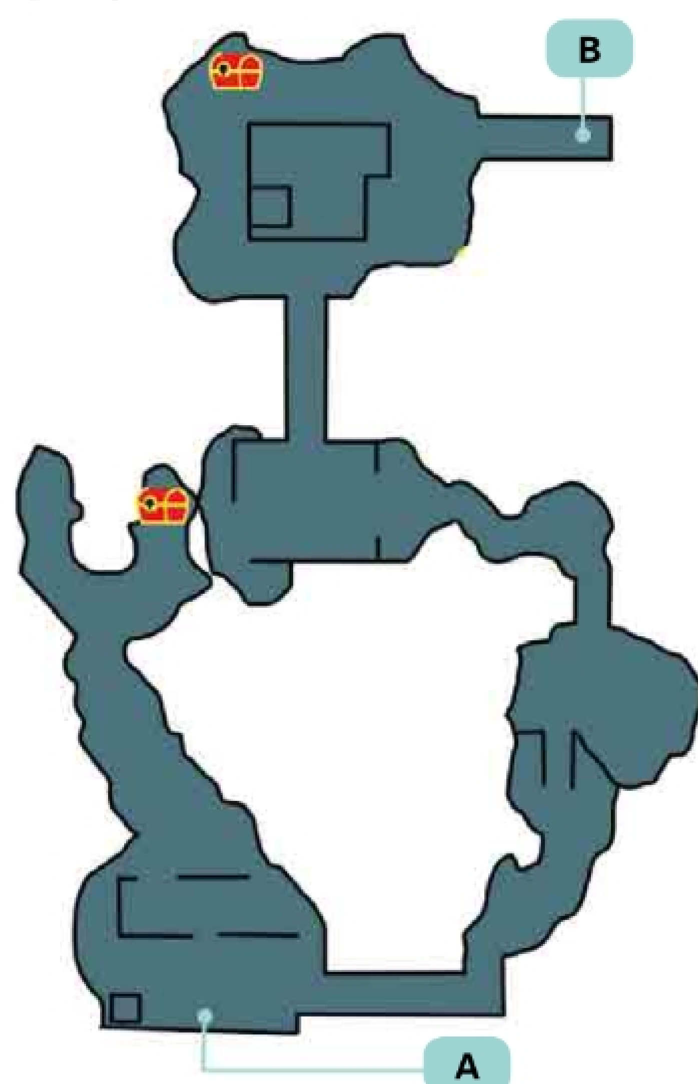
来到山顶，一段剧情后迎接 BOSS 战。

BOSS 是哥布林巨人和巴哈姆特首领。这两个敌人都没有属性弱点，首领的血量相对较低，优先解决。哥布林巨人的攻击很容易将我方角色打至摇晃，必要时要首选主动选择“散散”避免不利局面。

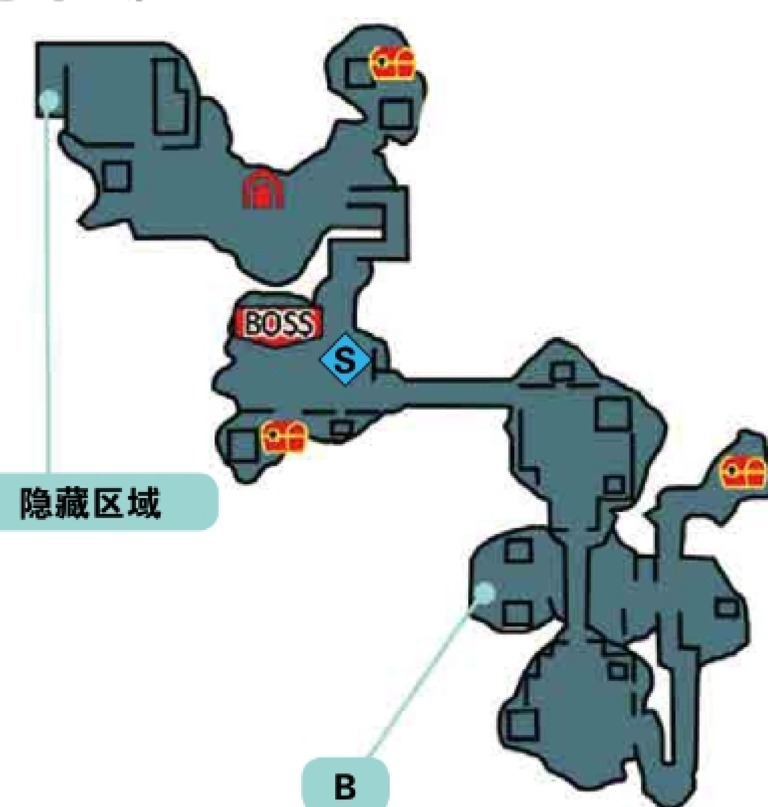
进击平原-1



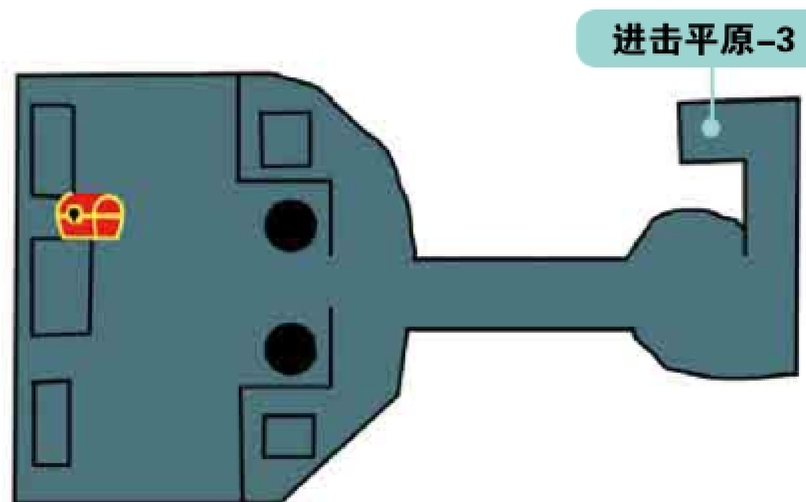
进击平原-2



进击平原-3



隐藏区域：打完 BOSS 以后继续往上走，在地图的左上角。场地中间是只黑陆行鸟宝宝，它身后还有个宝箱。



第五幕

剧情后乘坐列车前往萨罗尼亚。首先来到的是迷宫灯火之森。

此时可以从传送门回到九树丘陵，忘记名字的少女的房间就会解放。离开少女的房间后会有和雪拉菲的剧情，再然后前往北方步道会解锁竞技场。

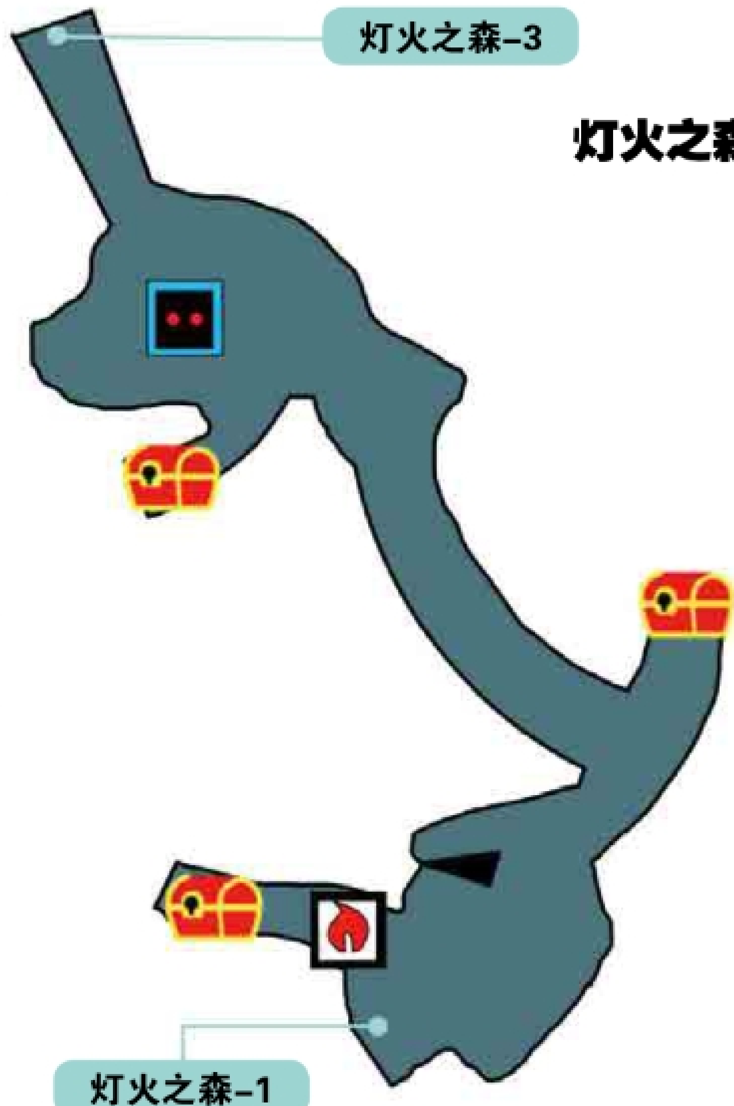
灯火之森的地形有一些岔路但总体来说并不算复杂。走到地图 4 会有存档点，再往前走就进入了林中湖泊。这里要和尤娜交手。

BOSS 瓦尔法雷叠叠状态。首先将他们打散，然后优先攻击血量较少的尤娜。法尔法雷的弱点是冰。

胜利后往前走来到冰锥区域。

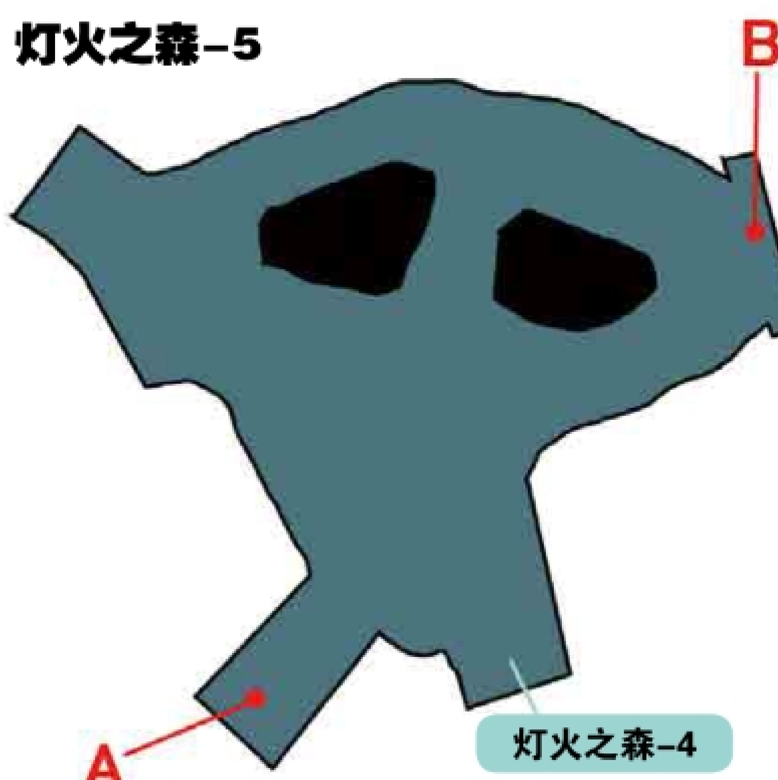


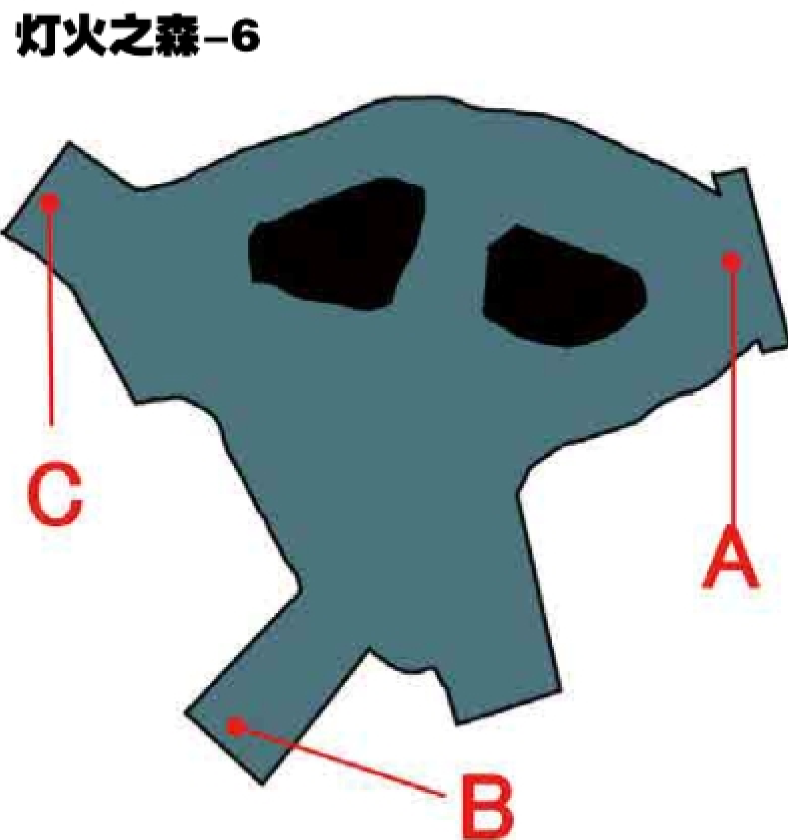


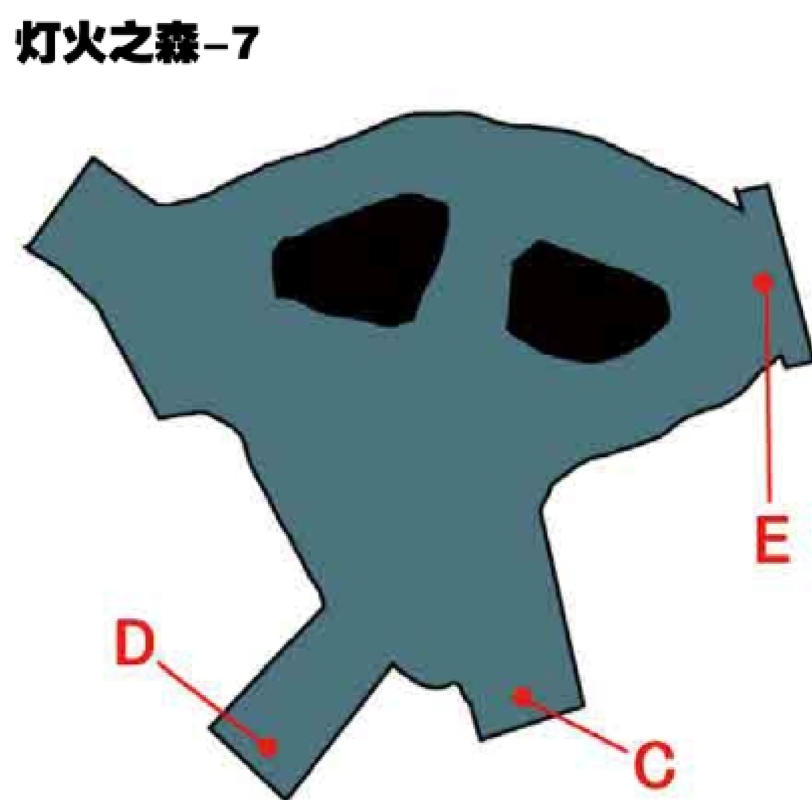


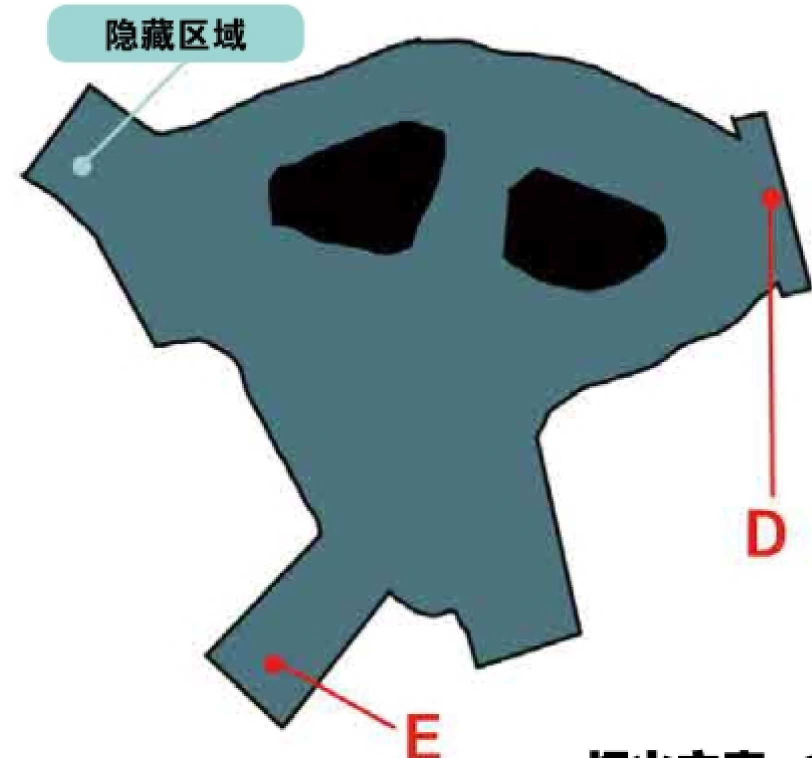


















黑暗裂缝：LV13 的鲛鲨 ×4，属性弱点是雷和风。

隐藏区域：这个隐藏区域有点难去，建议玩家们对照着地图来走。场地左侧会遇到魔法罐，除了光与暗之外，其他属性全部有抗性，建议后期再来挑战会相对轻松些。

第六幕

首先前往地图上的★处，会有相应的剧情。

之后离开旅社往北前进，进入冰柱悬崖。这里的敌人大多弱火，而且有些地方被冰挡住了需要使用“烧烧”才能前进，可以携带上石化鸡蛇这个迷影兽。

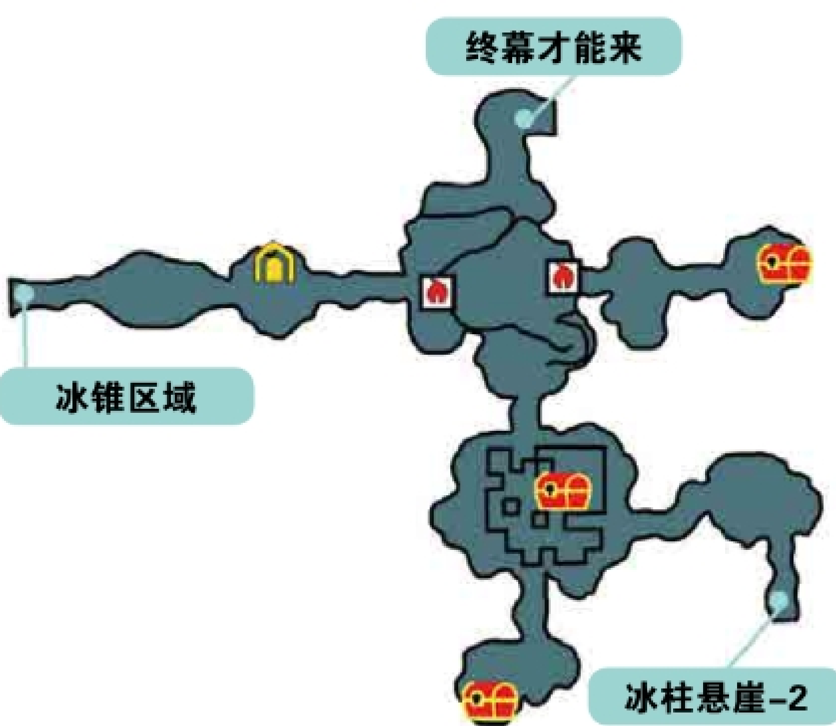
冰柱悬崖有三个地方是需要溜冰才能通过的。

如果玩家血量低于 30% 时，非战斗状态下蕾菲雅会帮玩家回满血，所以没有太大必要将回复药和 AP 点数浪费在回血上。

来到地图 4 后保存一下准备 BOSS 战。

BOSS 大魔狼和白纳克 ×4。它们的属性弱点全部是火，开始战斗后先将白纳克全部消灭，之后专心对付大魔狼。一段时间后大魔狼会重新召唤出白纳克，依旧是先打小怪再转火 BOSS。

胜利后从前方窄路出去，前往冰锥区域。











黑暗裂缝：在地图 4 的左下角，敌人是 LV15 的迷你布丁 ×6，弱点属性是火。

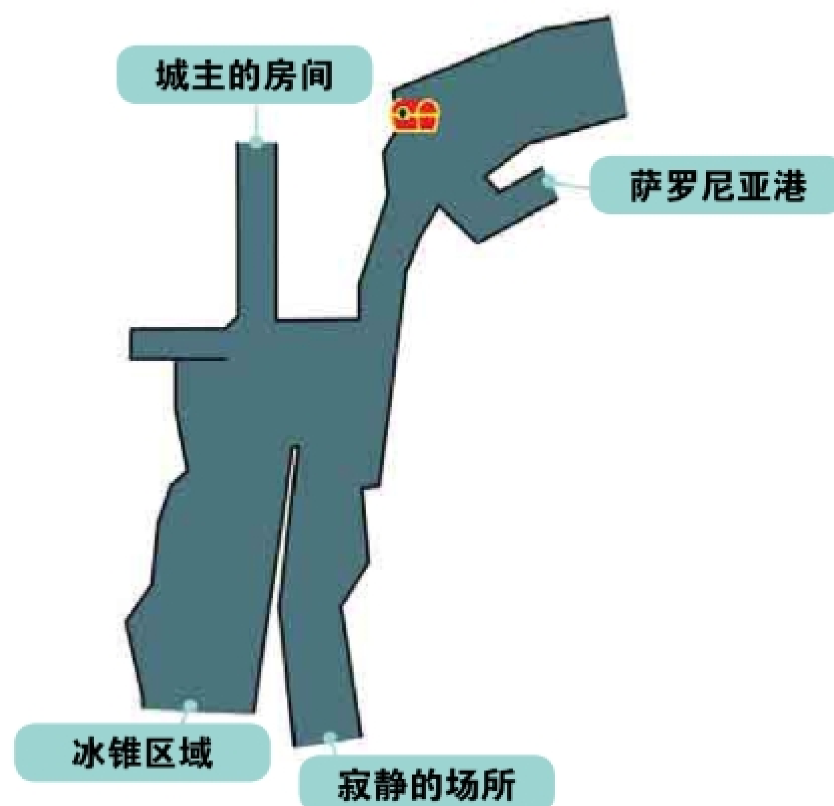
隐藏区域：在第三个滑冰区域的左上方，需要先敲碎冰块后再在机关上放上“重量 11，土属性耐性 100”的迷影兽。继续溜冰前往右上角。隐藏区域内的敌人是神圣龙 ×2。神圣龙没有属性弱点，而且只能用光魔法攻击它才能令其宝石化。

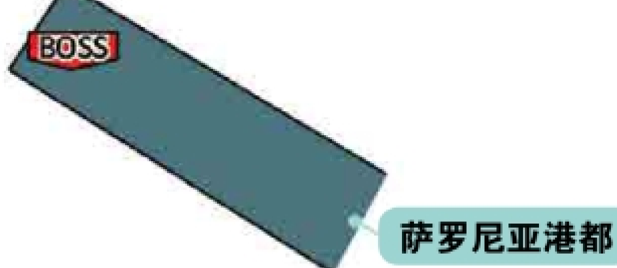
第七幕

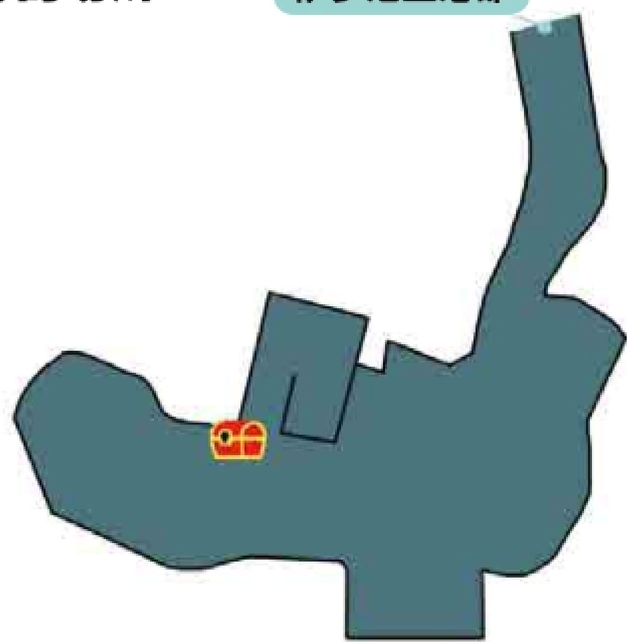
来到萨罗尼亚港都后先和头顶有“！”的 NPC 对话，然后前往领主的城堡。

剧情后打 BOSS 帝国卫兵。它的“高塔破坏击”差不多会有 500 多的伤害，注意保持好血线。

胜利后就可以向忘记名字的少女购买蕾菲雅的守护者勋章了。









第八幕

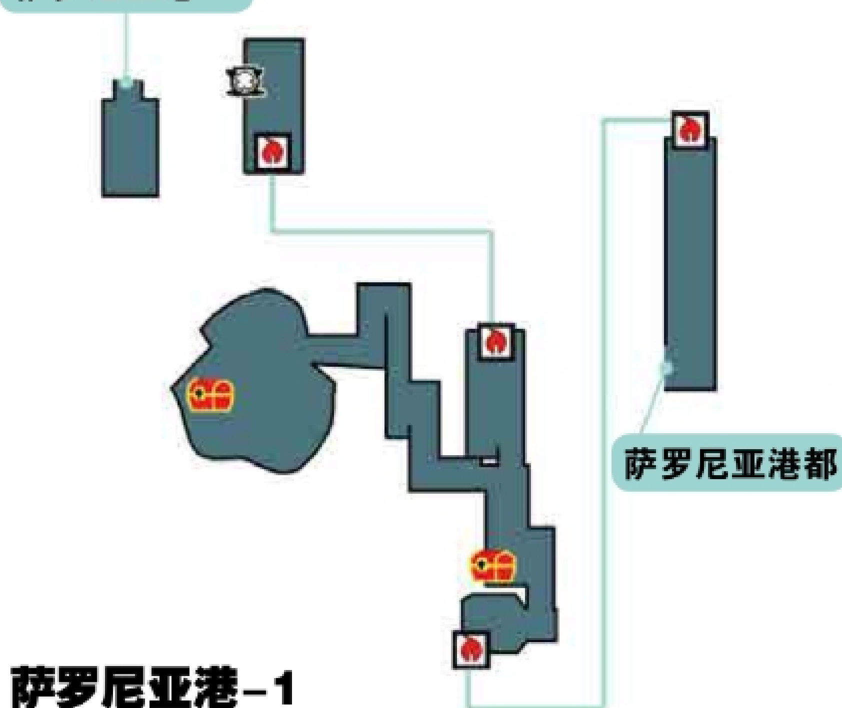
和头顶有“！”的NPC对话，然后前往港口。剧情后来到萨罗尼亚港。

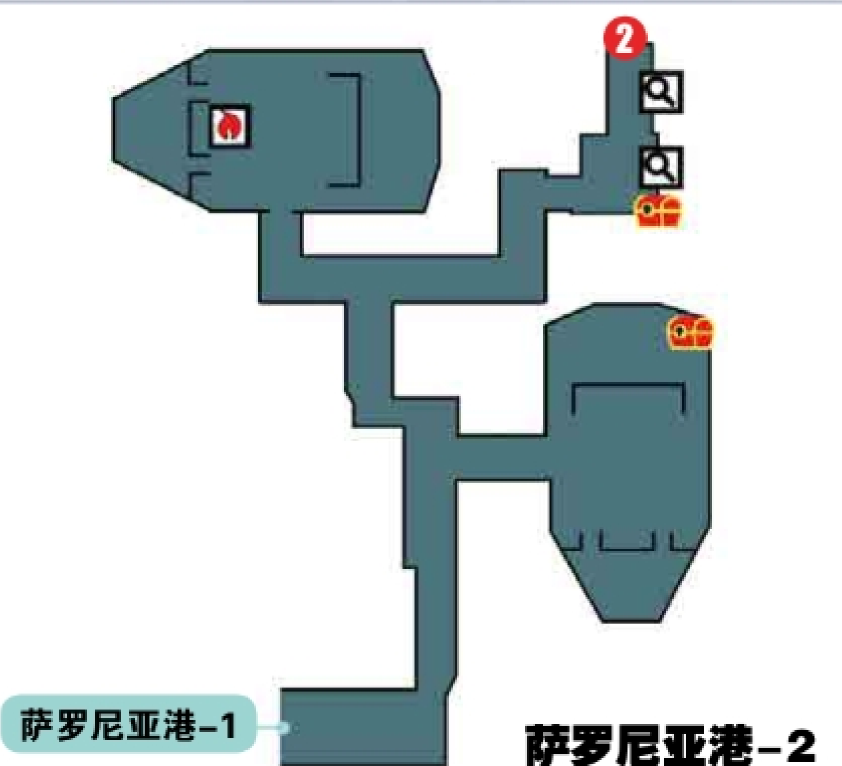
这个迷宫需要水属性耐性50以上的迷影兽，周围的敌人就符合条件。

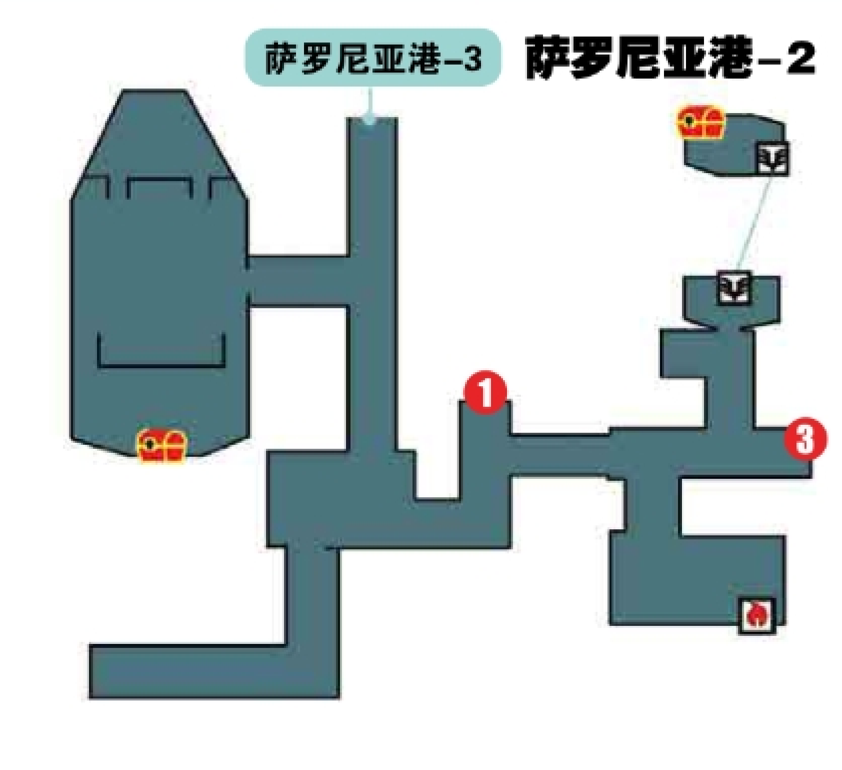
BOSS海莫古利 ×6，属性弱点是雷和风。可以提前在巧克拉的商店中购买一些“落雷玉”来使用。

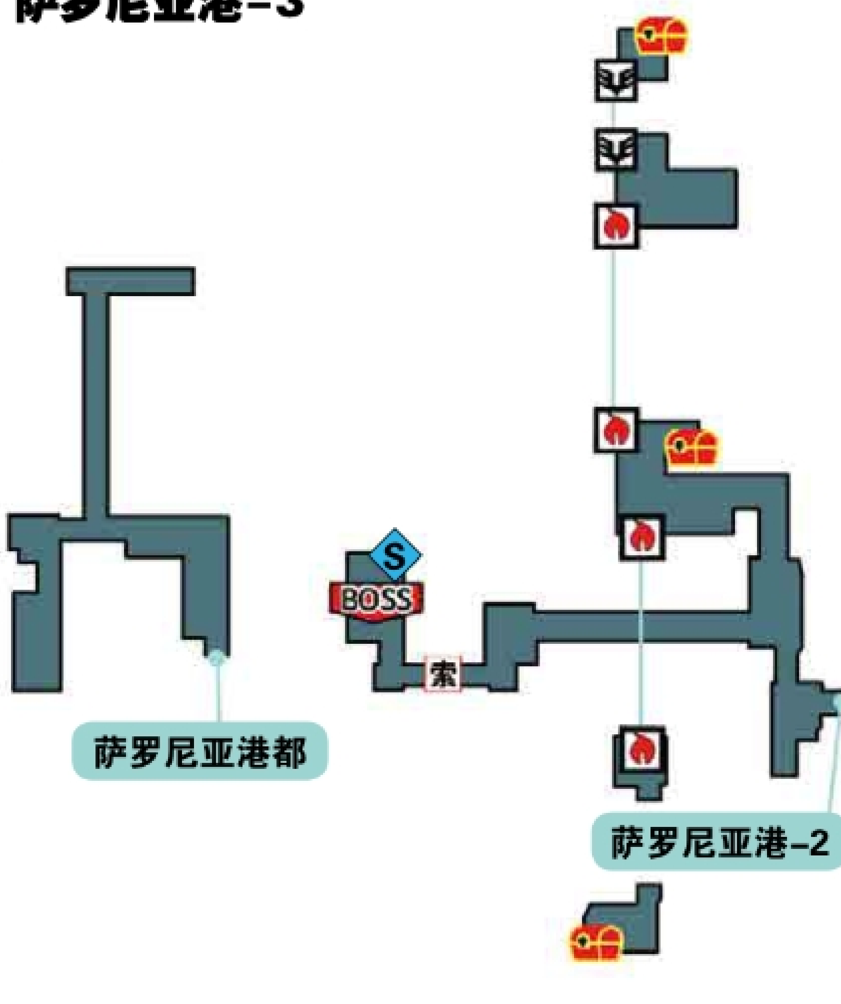
战斗胜利后与法利斯有场必定会失败的强制战斗，再然后是与巴哈姆特兵交手。











黑暗裂缝：LV25的重型鲛鲨，属性弱点是雷和风。

隐藏区域：在地图2上有三个铃铛。按照地图上标识的数字顺序依次敲击它们后会出现隐藏区域。内有大量宝箱以及敌人汪洋莫古利 ×6，属性弱点是雷和风。

第九幕

和琪丝获对话后出发。

剧情后搭救被迷影兽围困的小乌龟，然后在坚钢玳瑁龟的帮助下渡海。

海中的敌人不要碰到，此时是很难打得过的。贴着两侧的边走更容易回避掉它们。

第十幕

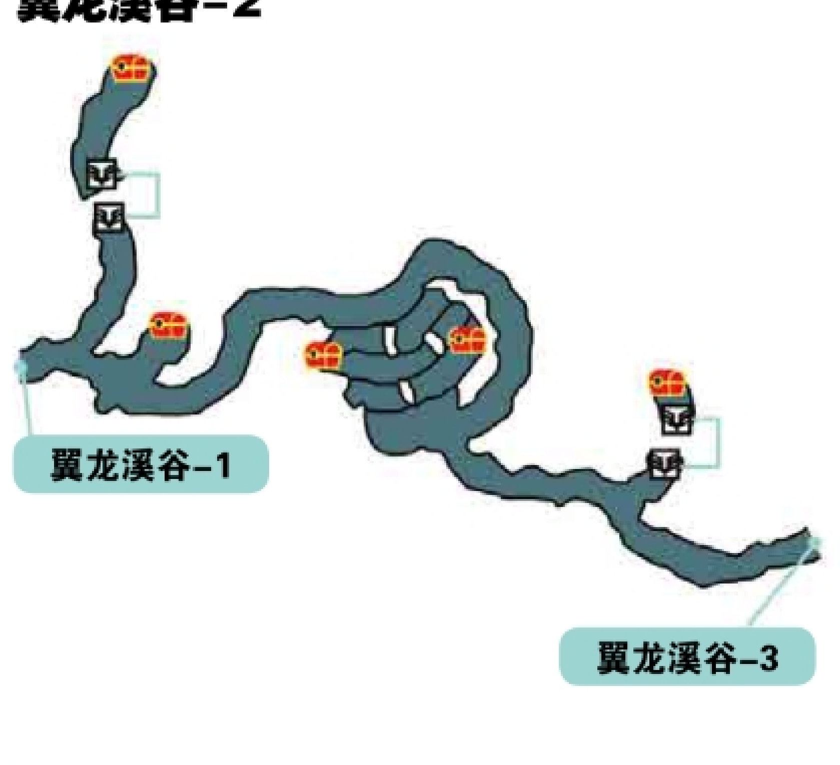
经由七色海岸前往翼龙溪谷。

这里需要使用到迷影兽的“飞飞”能力才能取得各种宝箱。

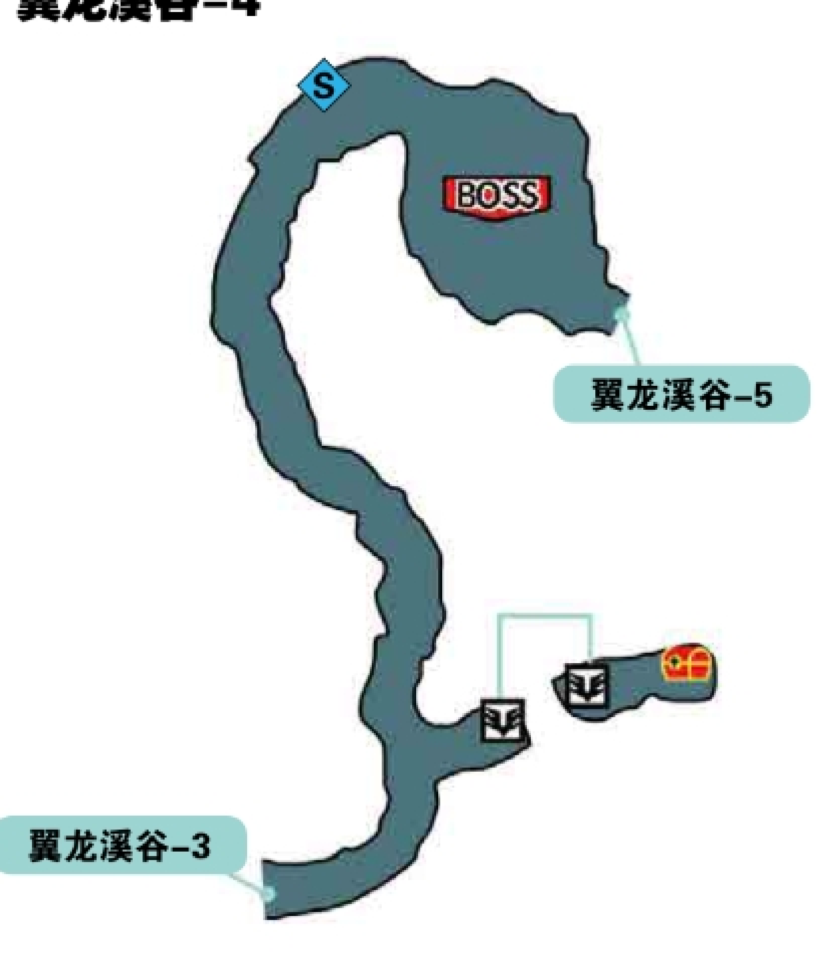
在地图4的上方存档后挑战BOSS百万红龙。红龙的弱点属性是冰和水，血比较厚，开战前做到道具的补给。

胜利后会遇到提法，之后前往尼福尔海姆。













隐藏区域：位于地图 3 的下方，需要先打倒红龙 ×3。它们的属性弱点是冰和水。

隐藏区域内的 BOSS 是地狱三头犬，属性弱点是光。

第十一幕

抵达尼福尔海姆后会有一段剧情。和莉迪亚交谈，然后前往第七峡谷。

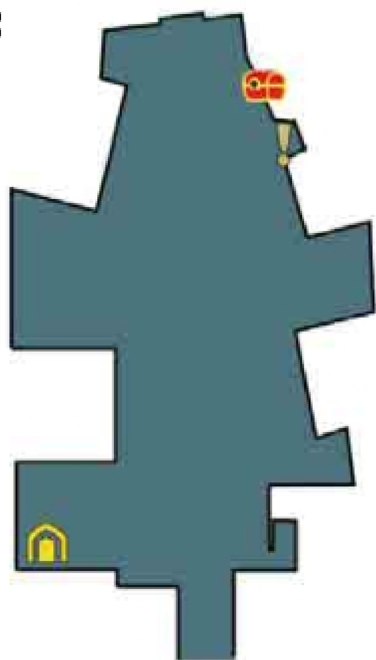
这个迷宫需要迷影兽的“坏坏”和“冰冰”的技能（冰柱悬崖的亚秋秋或是涅布拉洞穴隐藏区域的冰利拉）才能完全探索。

走到地图 3 右上角的那片大区域内帮助莉迪亚。打倒 6 个炸弹，用水属性魔法可以轻松搞定。

原路返回地图 2 的★处，莉迪亚会帮忙吹散火龙卷。继续前往地图 4。

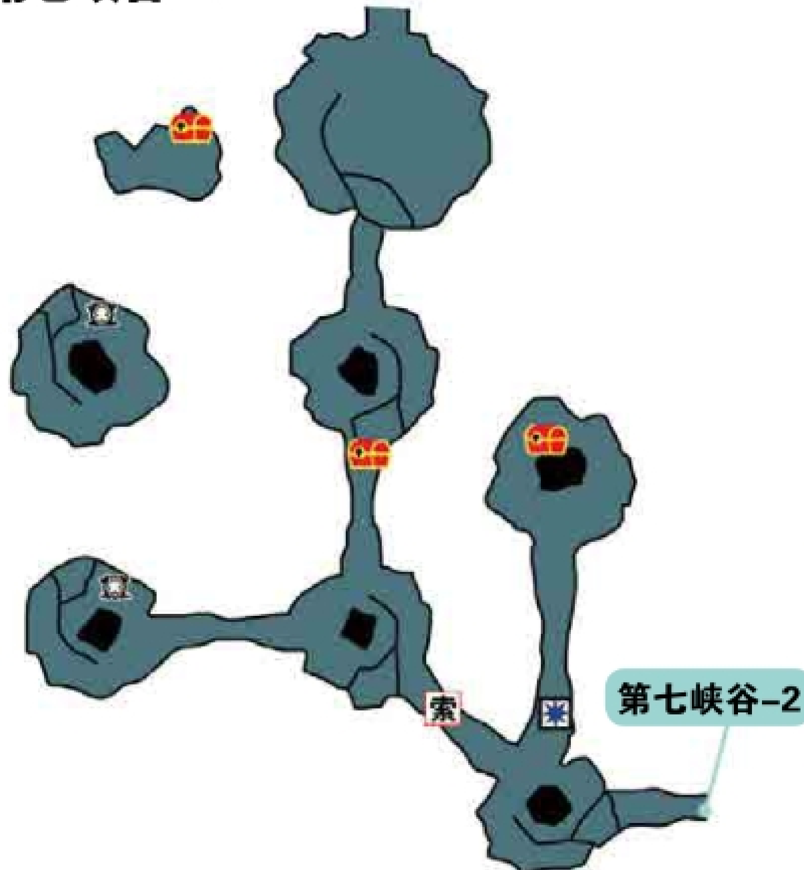
地图 4 尽头要打 BOSS 炸弹王，弱点依旧是水。如果已经拿到了“中水花”的魔法的话会轻松一些。另外道具“龙鳞”可以一次性给予将近 3000 点伤害。炸弹王单体伤害比较高，特别是临近死亡时会使用“大火焰”特别疼，血量应控制在 700 以上。最后 BOSS 死亡前会自爆，需提前把血尽量加满。

战斗胜利后入手“火之钥匙”。



黑暗裂缝：在地图 3 的左上角机关旁。LV30 的史芬杰斯 ×3，属性弱点为风和水。

隐藏区域：在地图 3 的左上角机关处放上“重量 12、火属性耐性 150”的迷影兽后才能进入隐藏区域，里面是 BOSS 凤凰，属性弱点是水。









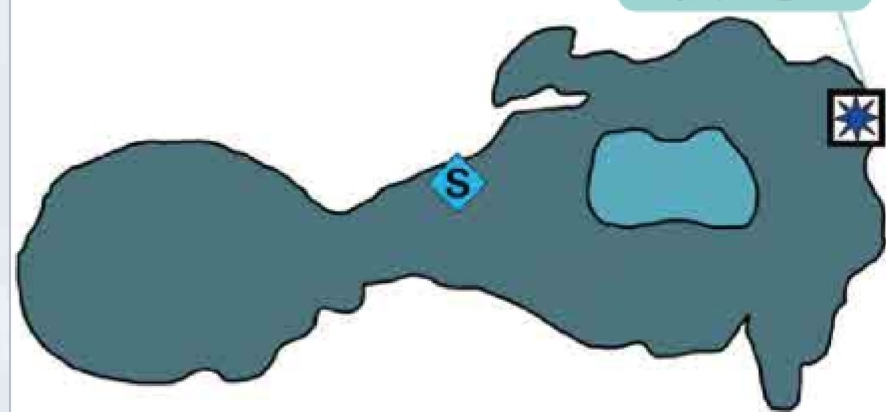
第十二幕

来到刮风湿地。剧情后先抓住前方黄色的青蛙，持续攻击它即可。之后冰雪出现，沿着冰路继续往前走。湿地这里有一些地方是要用冰魔法制造出通路的，冰雪的召唤兽可以帮忙。

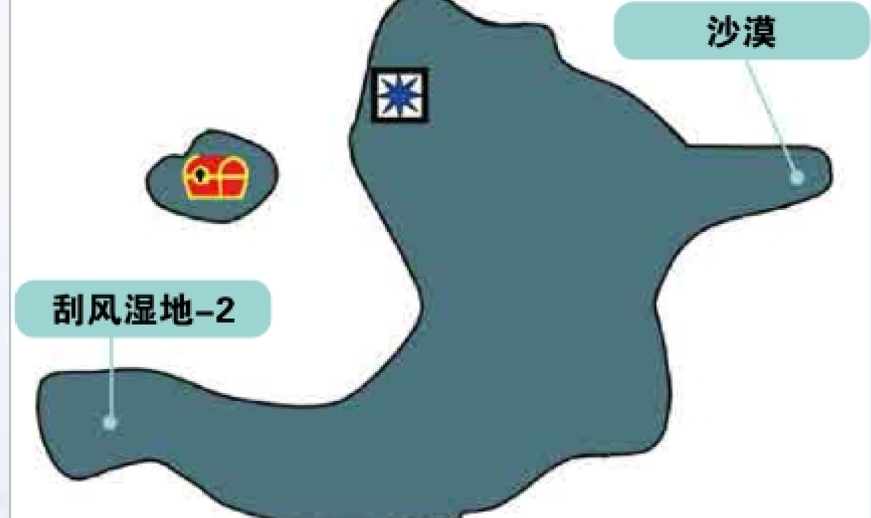
在地图 2 的右上方是 BOSS 金布丁，这个 BOSS 对一切魔法攻击都有弱点，用各种中魔法可以轻松解决。

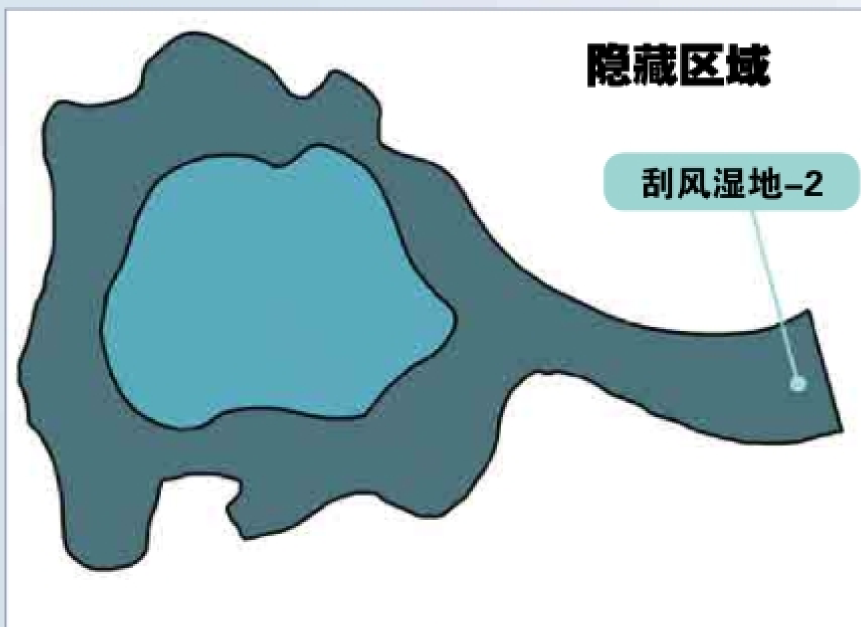
胜利后冰雪离队，继续往前走进入幻影沙漠。











隐藏区域：在地图 2 中间区域的左侧，需要“水耐性 25、重量 14”的迷影兽站上去。这个其实有点难度，主要是卡重量比较严格。在这片区域内可以捕获“布丁”的迷影兽，它是解开这个机关的关键。再在 S 和 L 的位置上放上其他迷影兽即可。解开机关后往里走，是 BOSS “布丁公主＋魔界花”，其普攻一下就有近 2000 点伤害，公主还会给我方施加狂暴状态。

第十三幕

先听从小玉的建议前往商队，这里可以返回“九树丘陵”做调整，还有分支任务和宝箱。

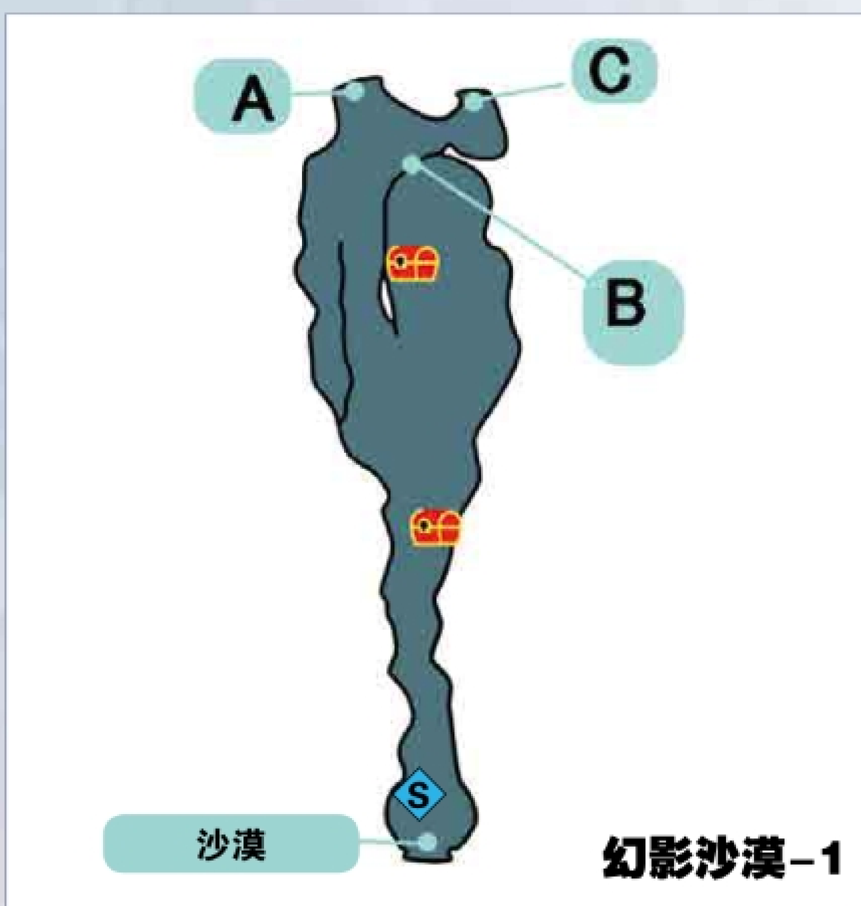
离开商队，前往幻影沙漠。

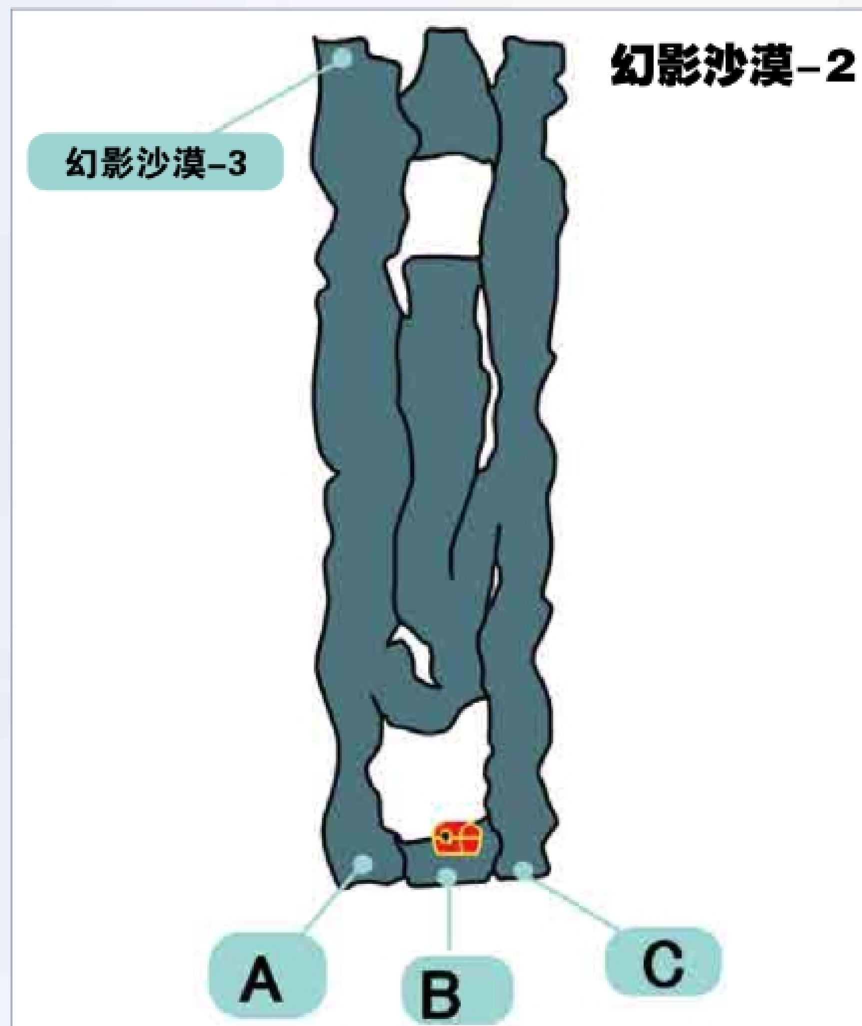
在地图 5 处先保存一下，然后直走进入地图 6 打 BOSS。

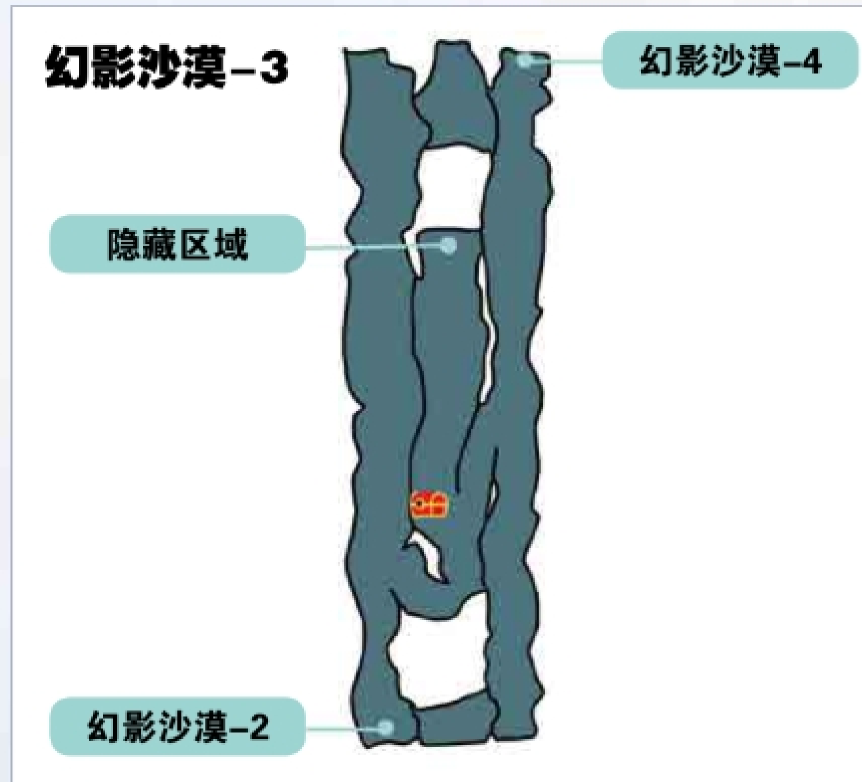
BOSS 是沙蠕虫 ×3，弱冰、风和水，这其中水系收益最好。总体来说战斗没有特别大的难点，BOSS 对我方造成的伤害也不算大，较有威胁的一招“压榨”也只能打掉 600HP，保持我方血线在一半以上一只只针对地消灭就好。

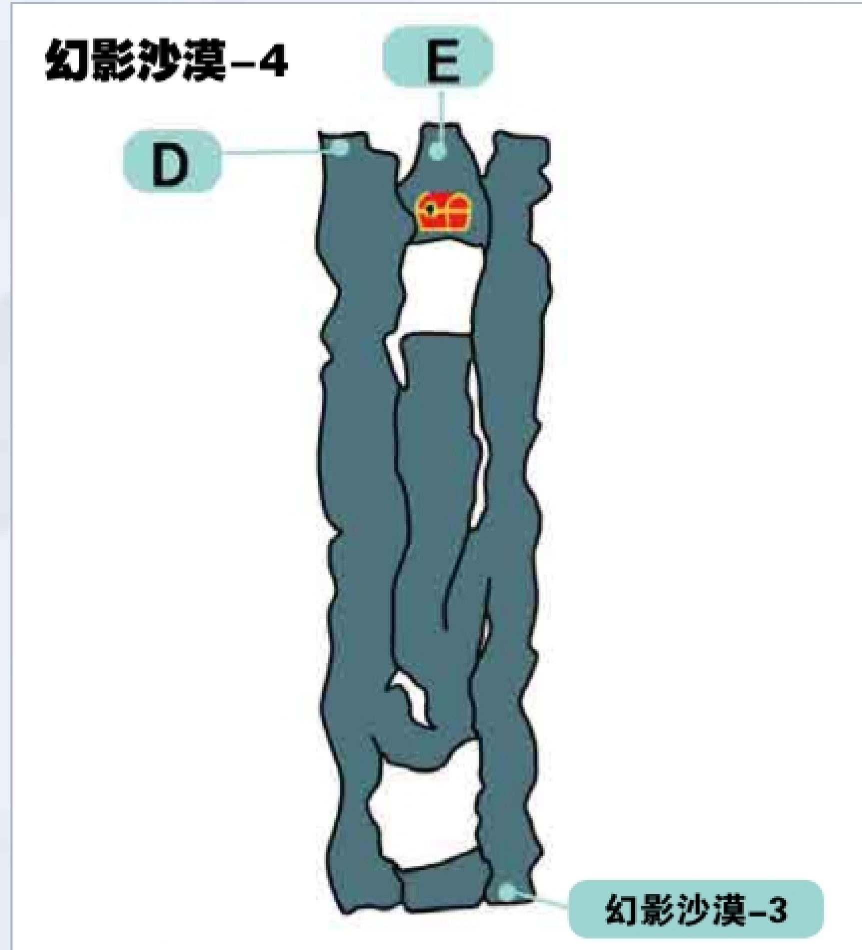
战斗胜利后雷光出现，和她对话展开一段剧情后本章结束。



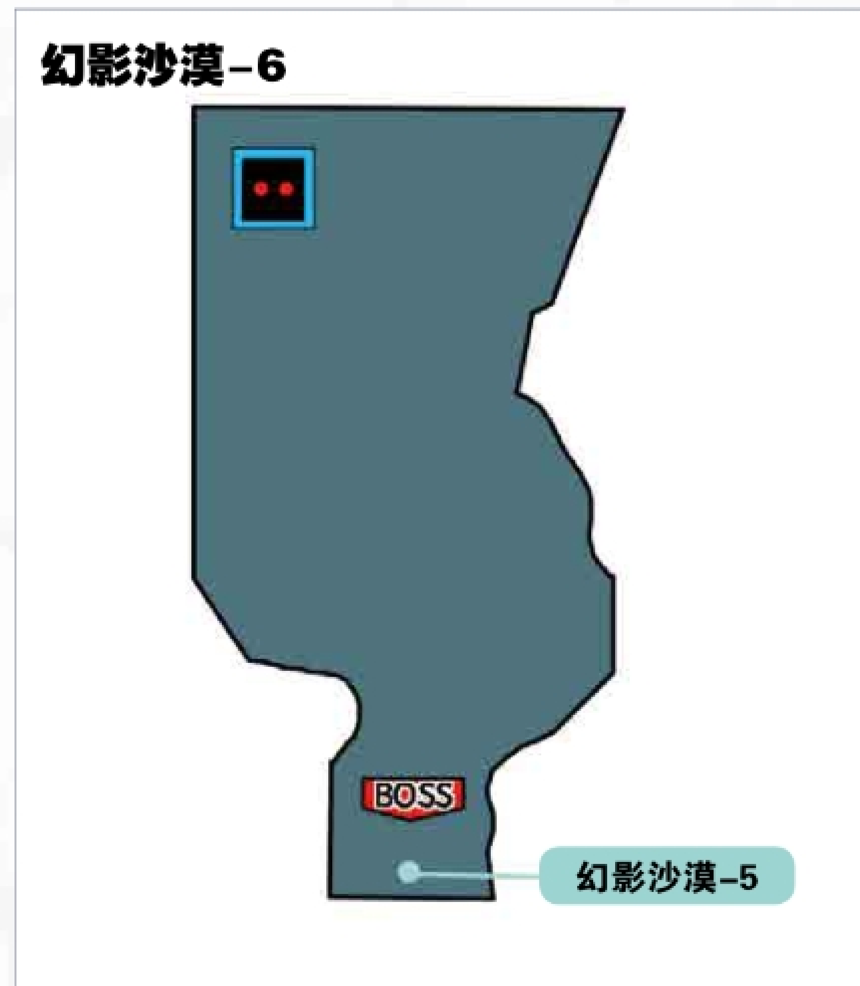














黑暗裂缝：本迷宫关底 BOSS 的身后，铬巨人 ×2，属性弱点为雷和暗。

隐藏区域：地图 3 的中间位置，跳下去后里面有 BOSS 史芬克斯，属性弱点是水和暗。



第十四幕 

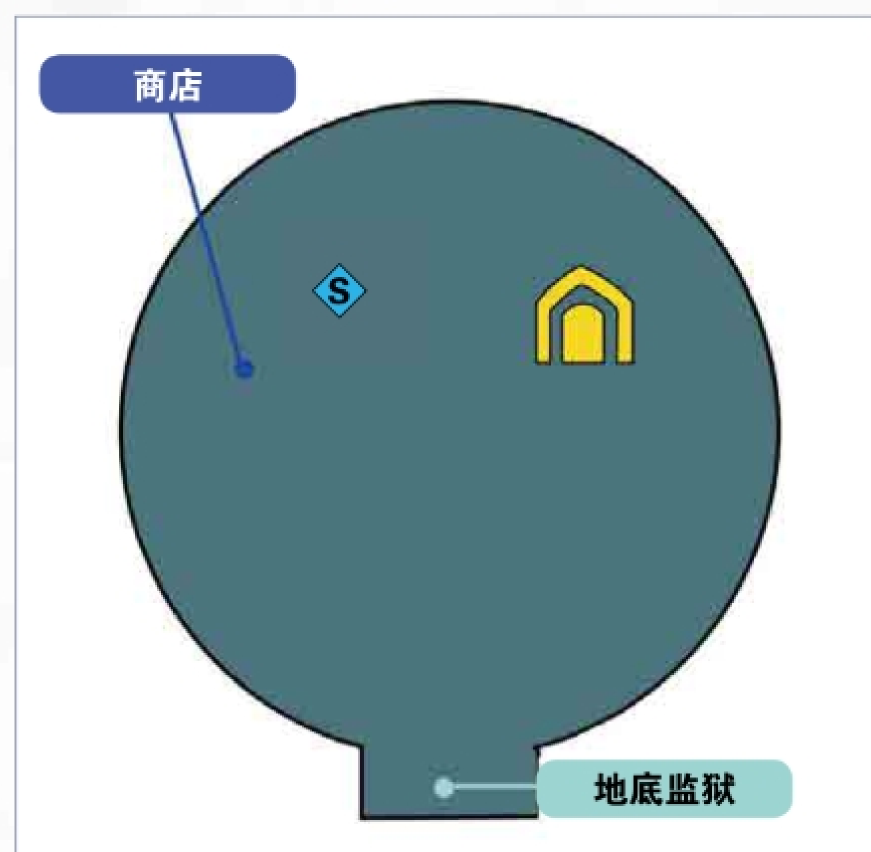
醒来后会暂时失去操纵迷影兽的能力。和牢房中穿破烂衣服的男子对话，之后可以先在他这里购买一些回复道具。因为接下来的一段旅途都只有姐弟二人，做好充足的准备很有必要。

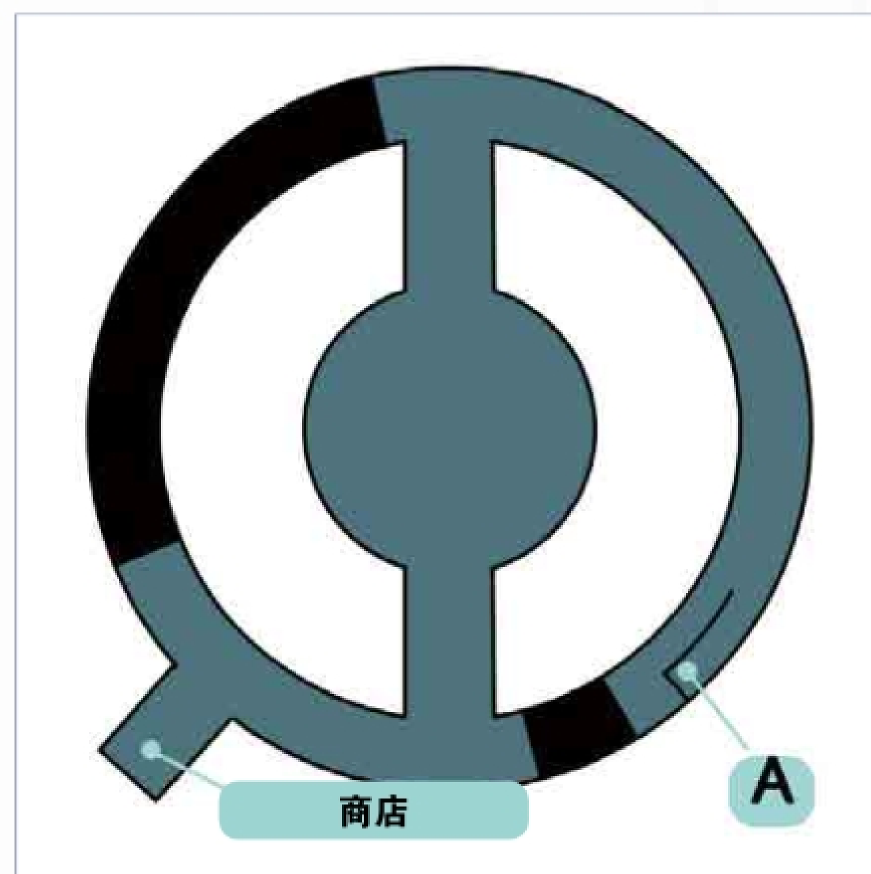
往前走的第一场战斗是必灭团的，史考尔会登场并交给玩家一个远古盒。尽管远古盒的作用和宝石差不多，但捕捉到的机械并不能作为同伴使用，玩家还是应尽量避免不必要的战斗。监狱中的巡查敌人都会有个光照范围，只要不在正面进入其照射范围内就不会吸引到它们。但要注意的是，虽然敌人的视线范围显示的大约为 120 度角，但其实正前方都是躲不掉的，所以不要企图从旁边挤过去。有些地方还有垃圾箱可以供玩家藏身。

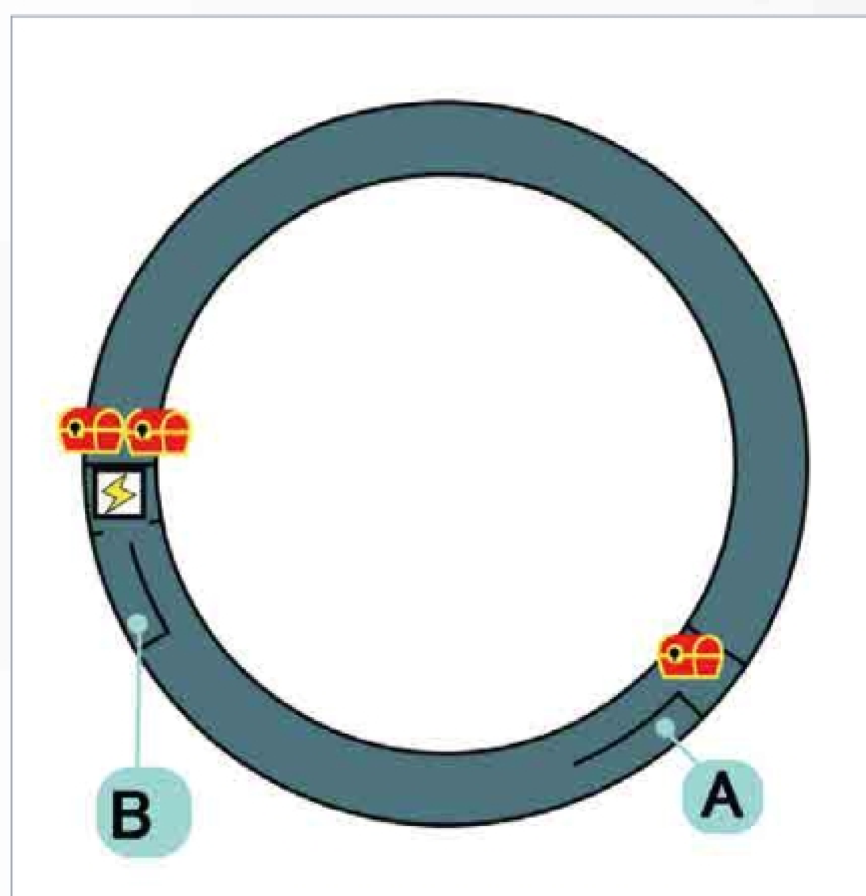
存档点后方是 BOSS 战。

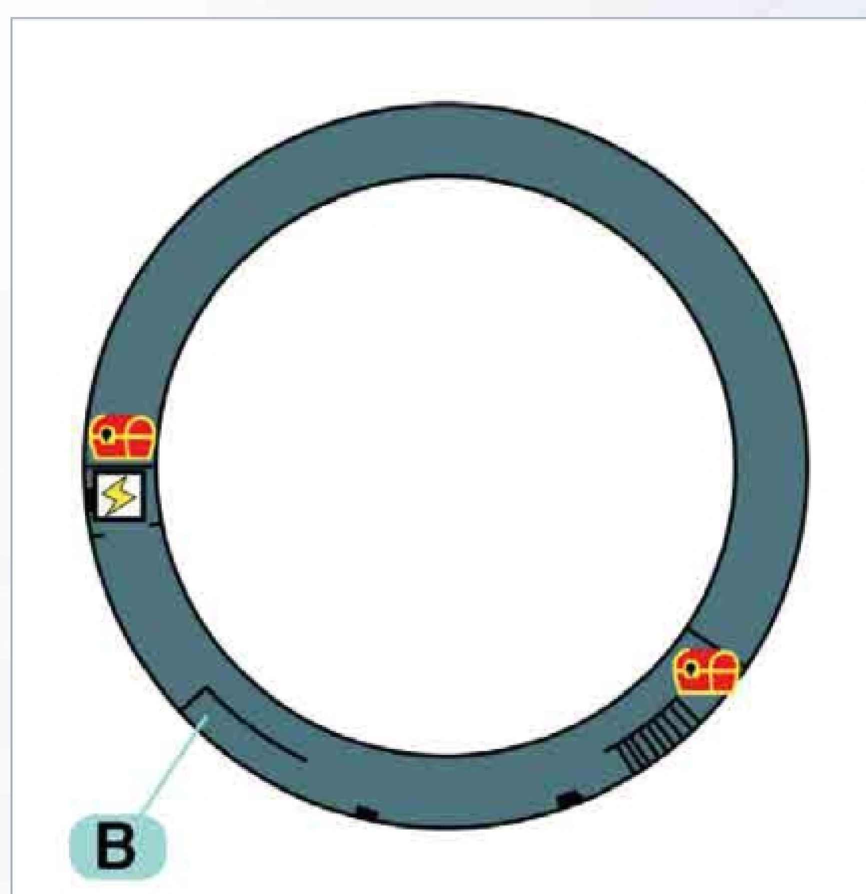
BOSS 死亡机器 R，弱雷和水。在来这里的途中应该有开宝箱拿到一个“落雷玉”，直接丢给它就能打掉一半 HP，丢两个基本就能结束战斗了。没有那么多“落雷玉”的话保持血量在一半以上也没有太大问题。

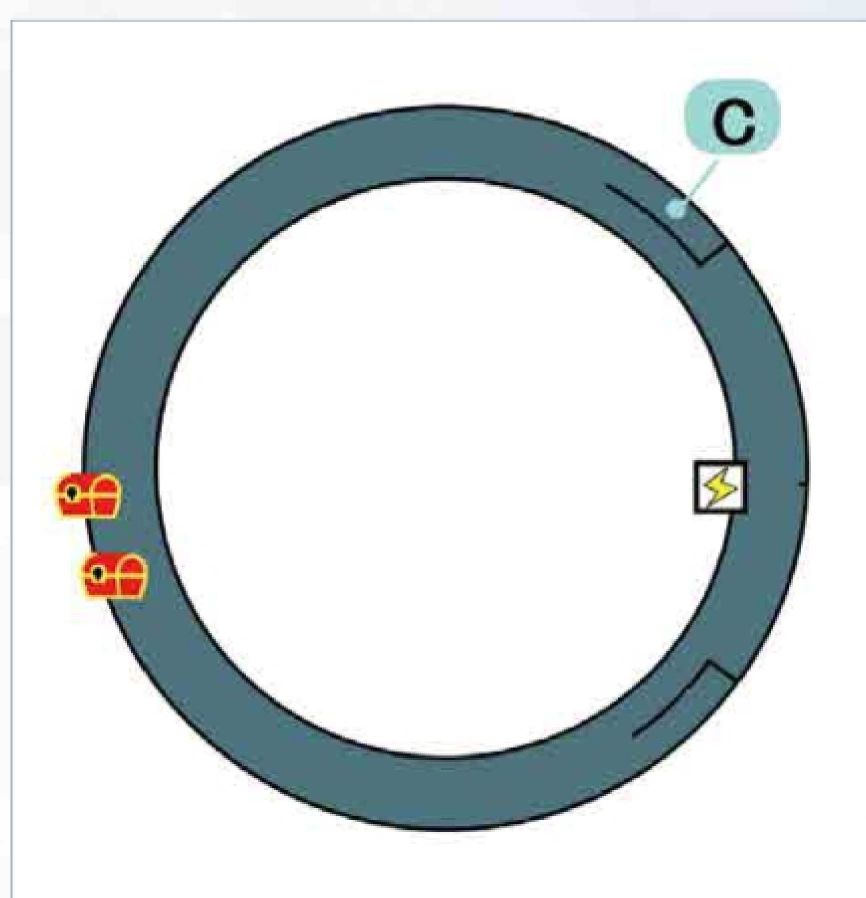


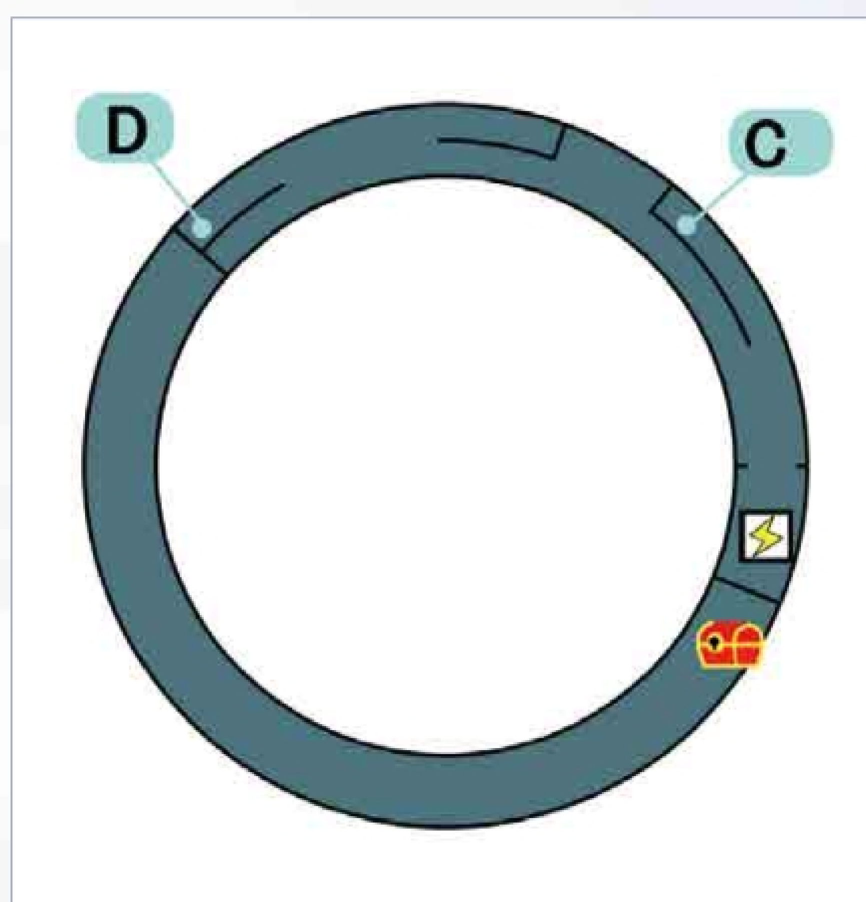


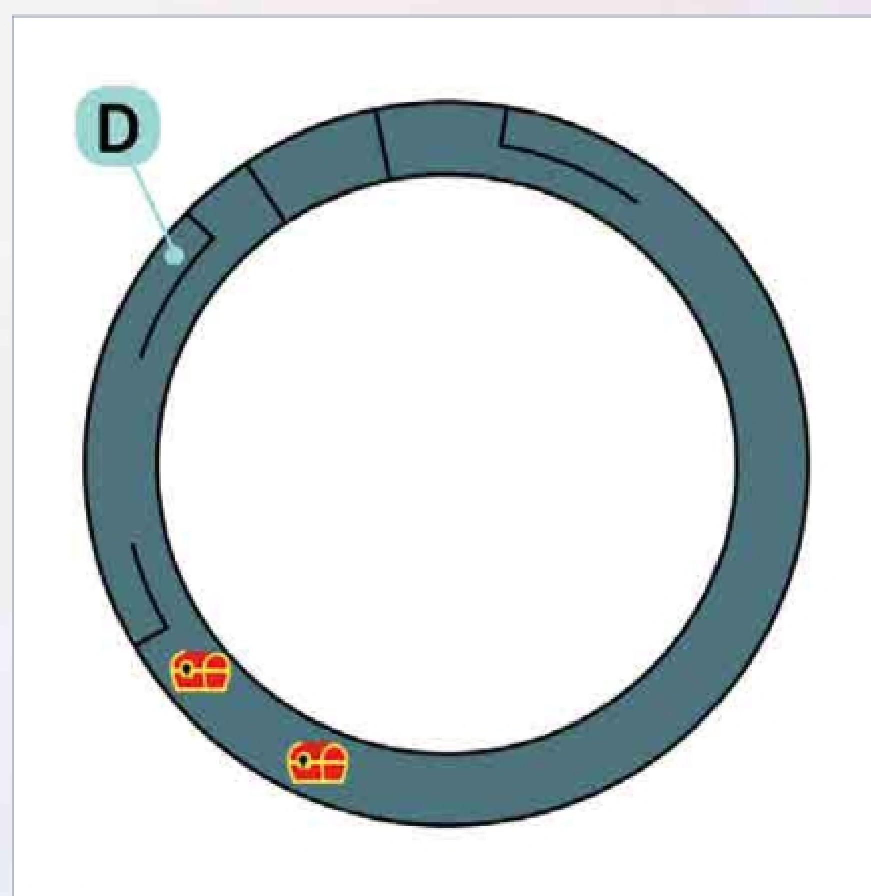


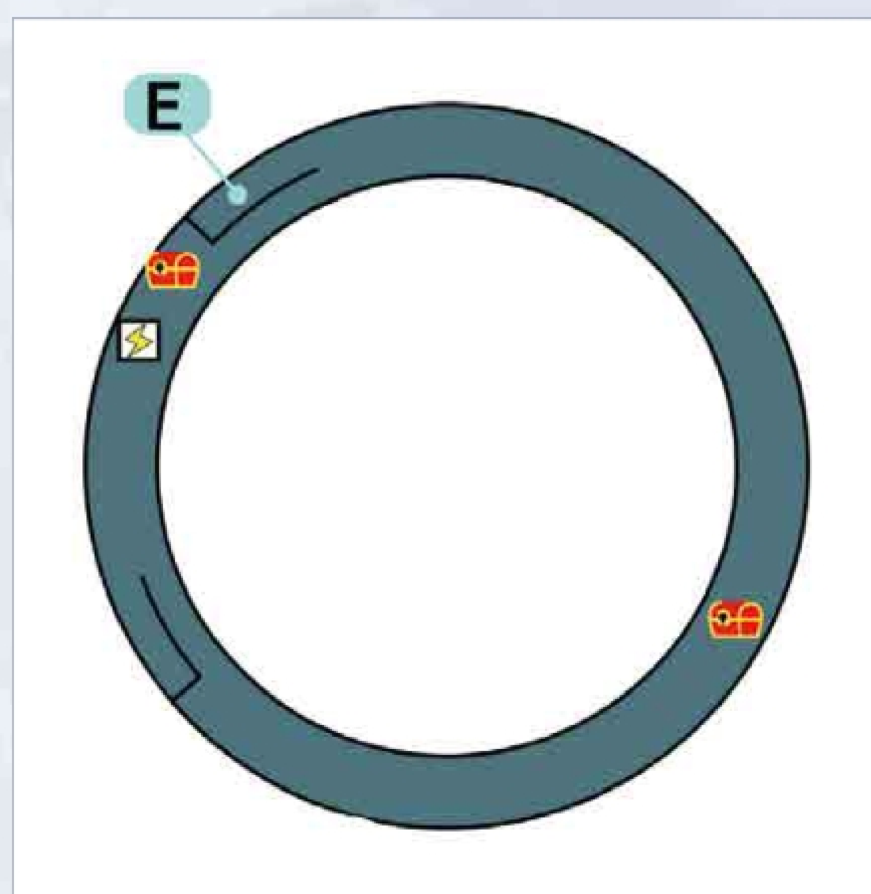


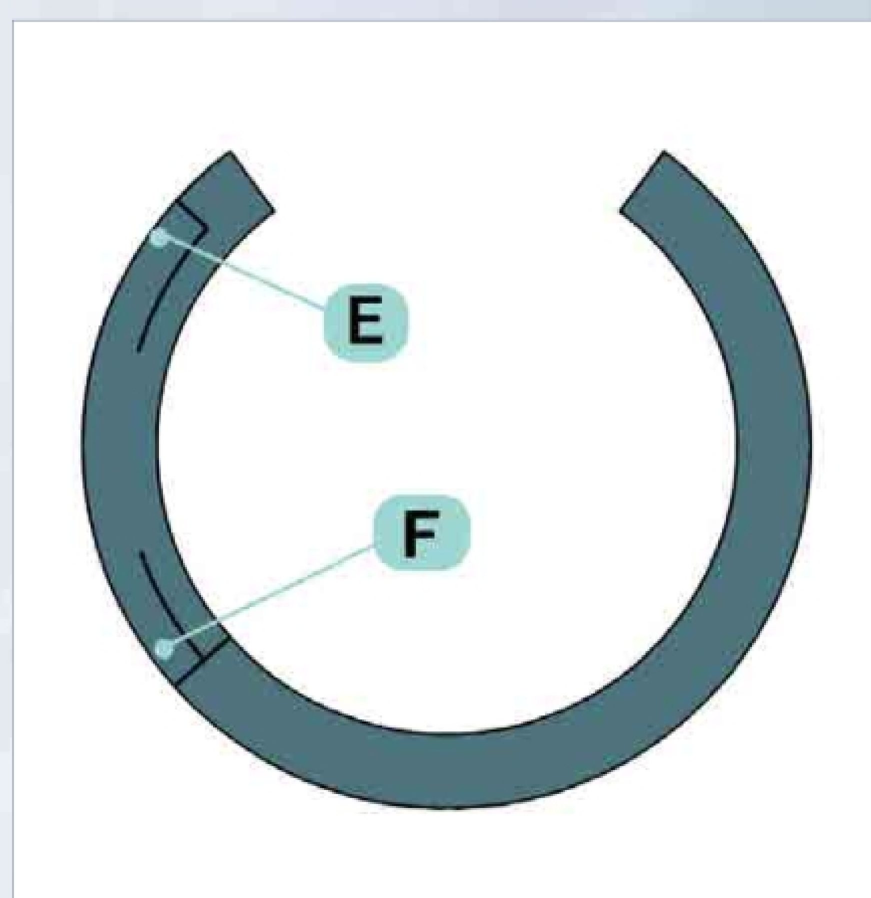


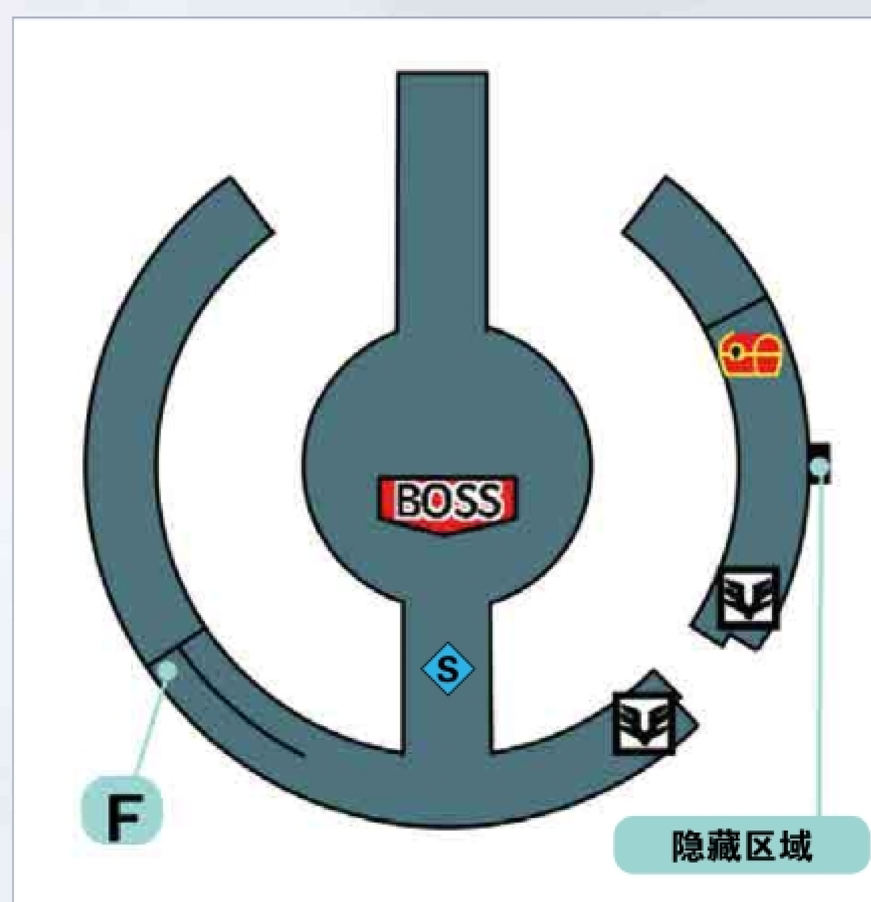




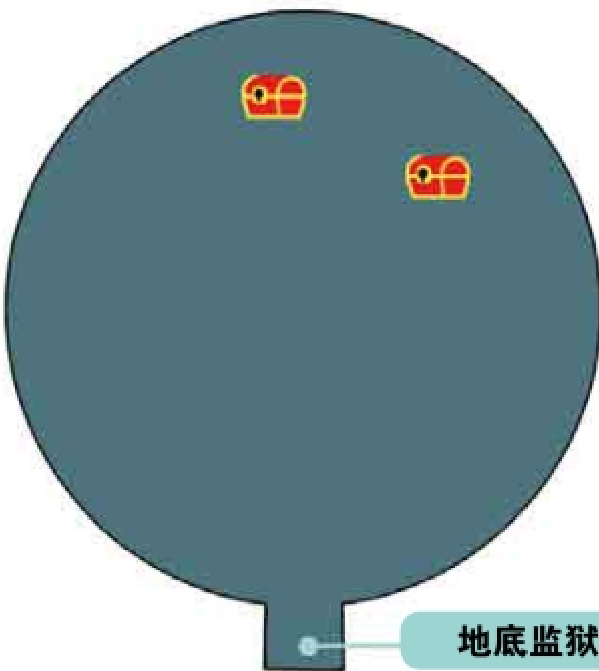












隐藏区域：在BOSS所在地图的右侧，需要“飞飞”技能。里面是BOSS雾龙×2，属性弱点是风。

第十五幕

一上来的战斗必定灭团。榭儿克登场后会帮玩家解除手部的封印，之后就可以正常使用迷影兽了。不过之前身上的全部迷影兽都转移到了宝石箱中，需要玩家自行取出。

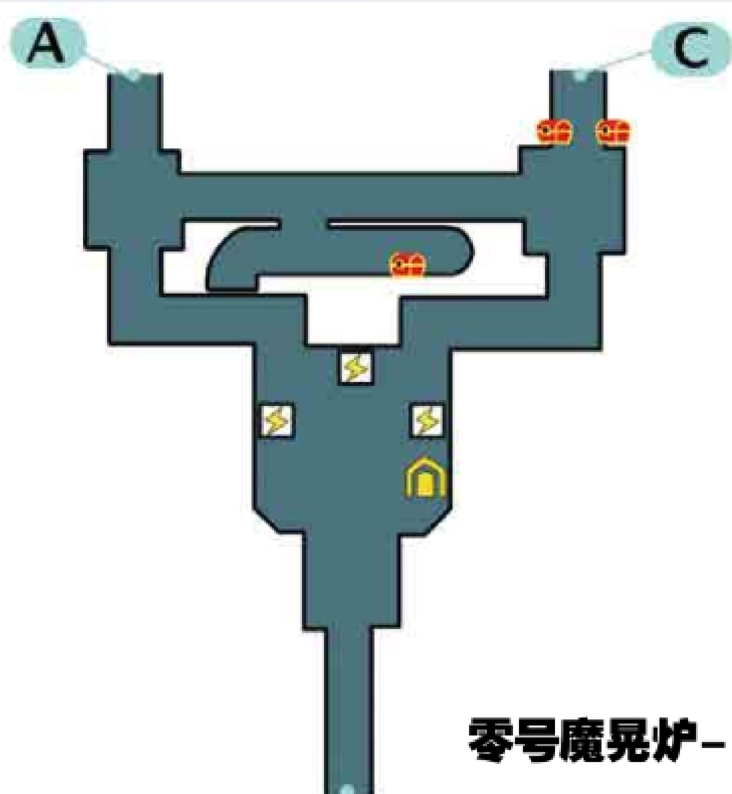
零号魔晃炉这个迷宫中有很多“闪电”符号的机关，需要先获得这张地图上的“搜索器”这个迷影兽。点亮它的第一个技能后再按照数字顺序依次调查相应的机关，就可以开启封闭区域的门。但“搜索器”的血量很少，如果不想直接将它打死的话可以变成“散散”状态再攻击。

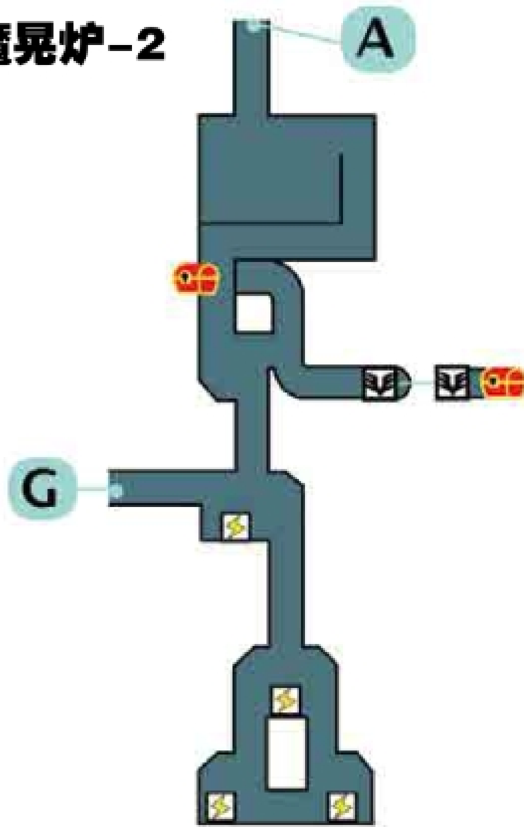
在地图4的右侧开启机关后开始15分钟倒计时，玩家需要在限定时间内前往地图3的存档点处，这和《FF7》开篇是有点像的。调查存档点对面的装置就可以去右侧的门内打BOSS战了。

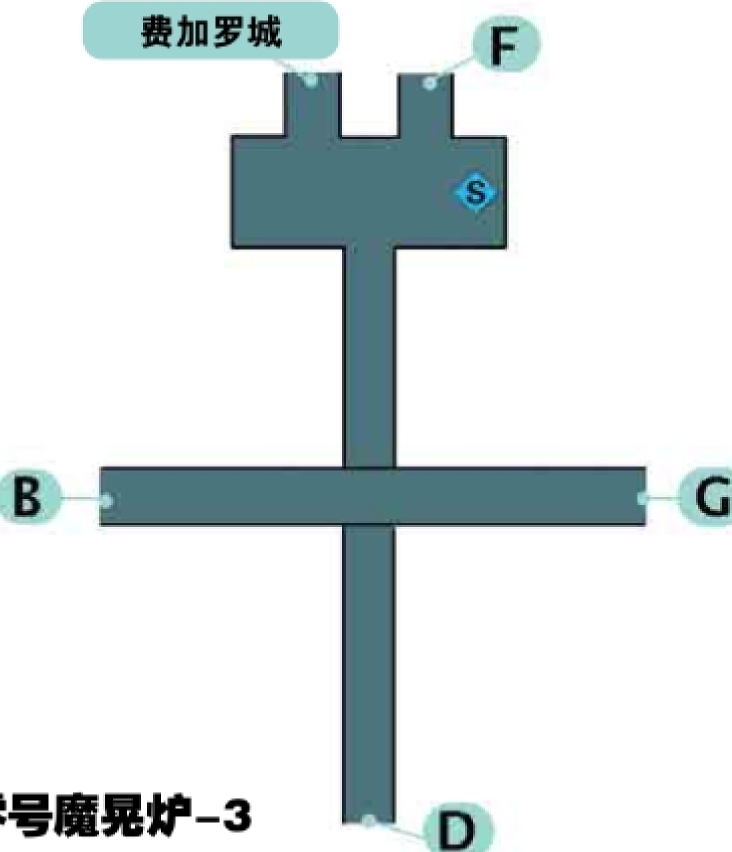
BOSS是比比＋黑魔兵×5。这场战斗的目的是取得比比的迷影兽宝石，想要让它宝石化就需要将其体力削减至底线。比比和黑魔兵都没有属性弱点，先用任意的群体魔法解决掉5个黑魔兵，再专心对付比比即可。没有AP也没关系，普通攻击同样能打掉1000多的血。比比后期会频繁蓄力，不过伤害也就在500-600左右，只要血线别太低就可以。

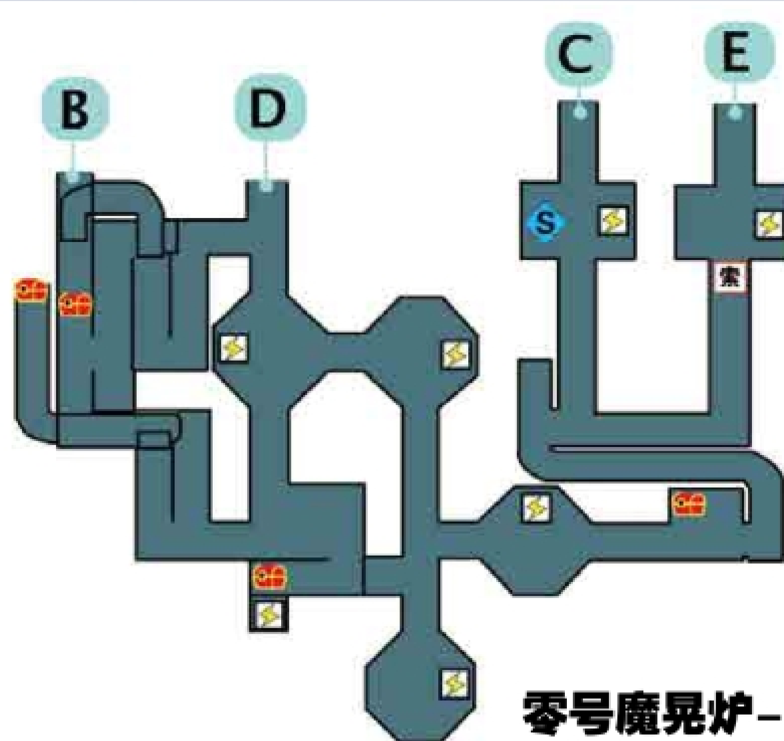
胜利后入手“地之钥匙”，同时费加罗城开启，里面有两个分支任务可以接。

和站在舰头的埃德加交谈，之后就可以前往沙漠地区了。

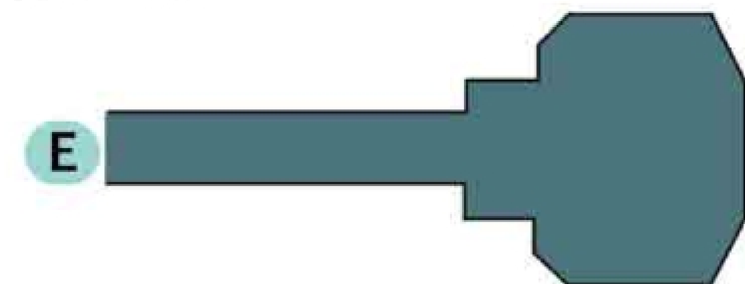


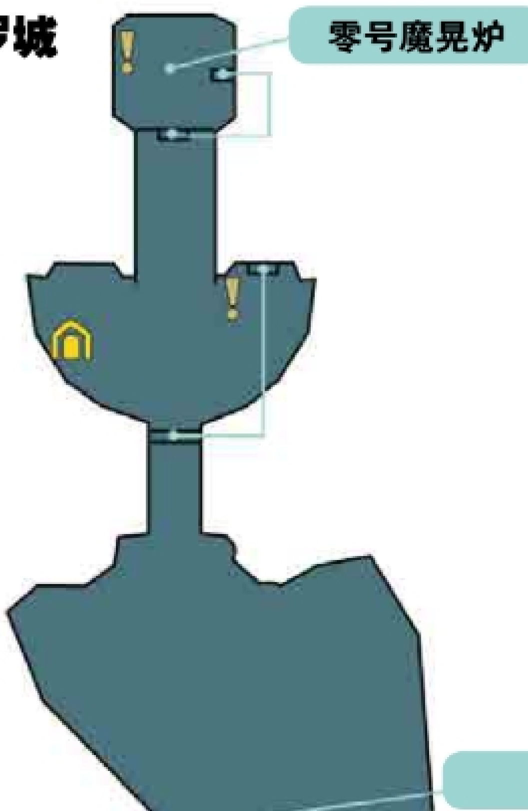












隐藏区域：位于地图4的右上方。其实也不算是隐藏区域，因为在地图上是可见的。但要过去需要两个条件：先获得道具“闪亮亮圆盘”，这个道具位于地图4最左侧那个挑战BOSS（LV35）身后的宝箱中。然后前往地图右侧的存档点处，调查对面的装置开始倒计时，在倒计时结束前前往隐藏区域上交“闪亮亮圆盘”才能通行。里面是两只大仙人掌怪，弱点是雷，建议后期拿到群体雷属性大魔法再来应对。



第十六幕 

移动至地图上的★处触发剧情，剧情后登上长桥。接下来要走很长一段路。大桥第一段是没有宝箱的，一直往前走就行。

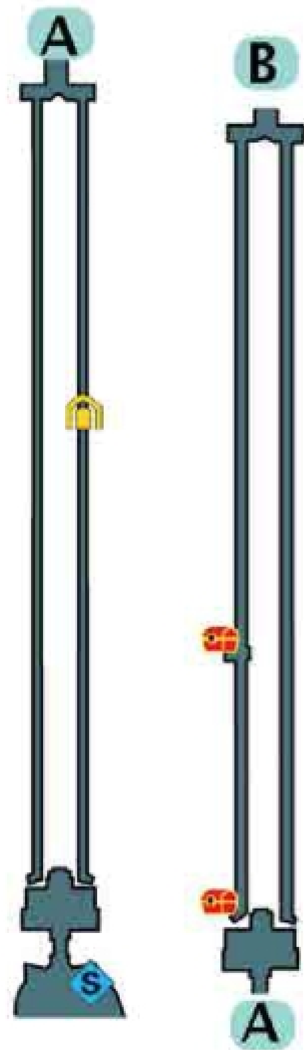
来到第二段后，往右走一点，巴兹就会登场。在左侧的中部和下部各有一个宝箱。

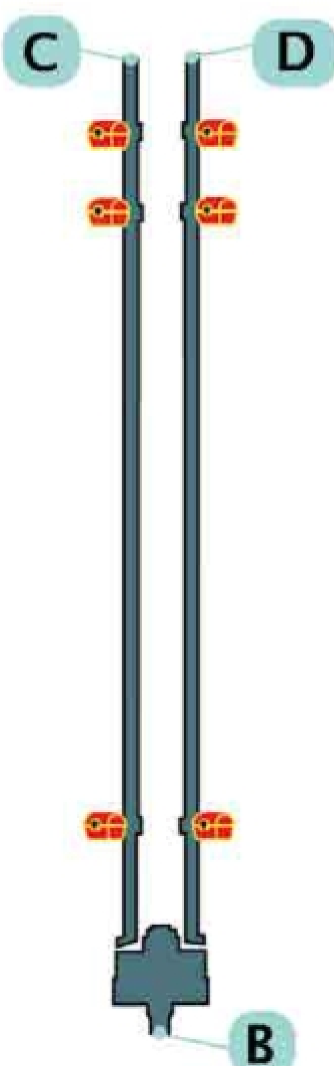
进入第三段时会出现秘银巨人。它会不断向玩家所在方向释放魔法盘，撞上去就会进入战斗，要对付“秘银巨人 ×3”。回避战斗的方法就是站在跳板上躲避魔法盘。不过这三个敌人能给 19680EXP，是游戏中盘时期的练级首选。

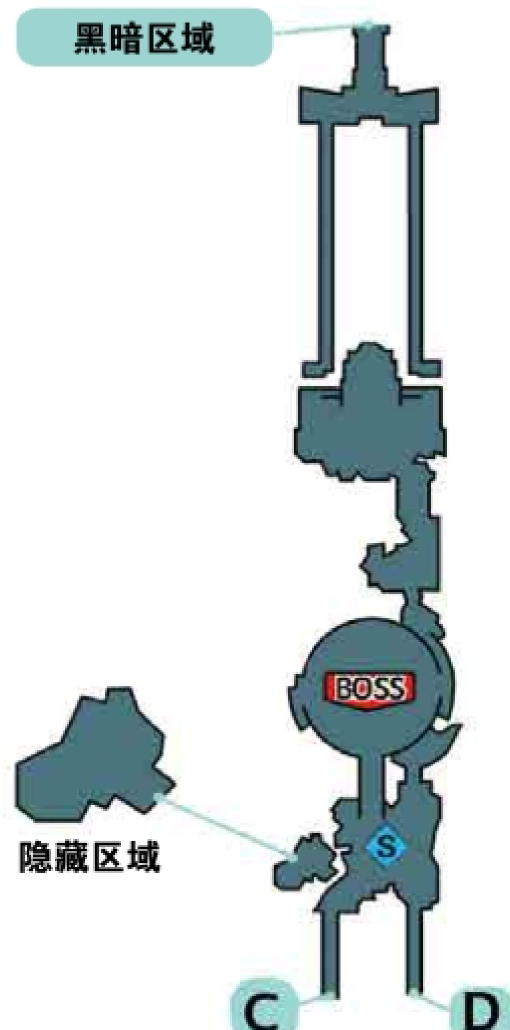
进入第四段后同样要先消灭一组“秘银巨人×3”，走到圆盘处打 BOSS 吉尔伽美什。

吉尔伽美什没有属性弱点。序盘阶段他没什么有威胁的招式，稳定磨掉血量就好。当他血量减半之后就会开始给自己加各种增益 BUFF，包括加速、物防提升、魔防提升等，并且会发动强力攻击技能“最强之剑”。这个技能大约会打掉目标将近 2000HP，一定要保持两位角色的安全血线。被“最强之剑”攻击到之后可以用圣灵药来抬血。使用“守护者勋章”也是个不错的方法。

战斗胜利后前往地图上方的★处，进入黑暗区域后搭乘列车前往古代图书街。







隐藏区域：打倒地图上全部的秘银巨人。第三段的地图上有 3 个，第四段地图上有 1 个。全部打倒之后就会出现提示动画，在第四段地图的左下方。对手是铁巨人。

第十七幕 

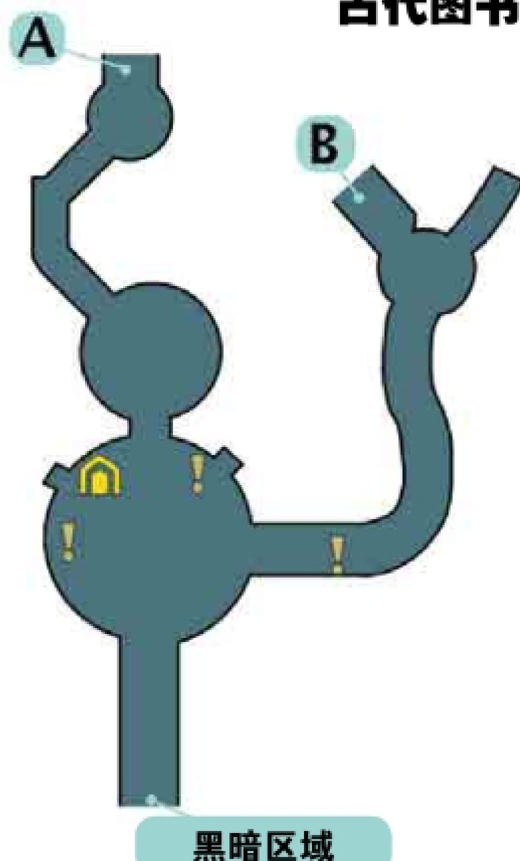
进入古代图书街后不久克劳德就会登场了。剧情后有场小战斗，不难解决。但要注意吸血鬼对物理攻击的回避率很高，尽量还是用魔法去打它。

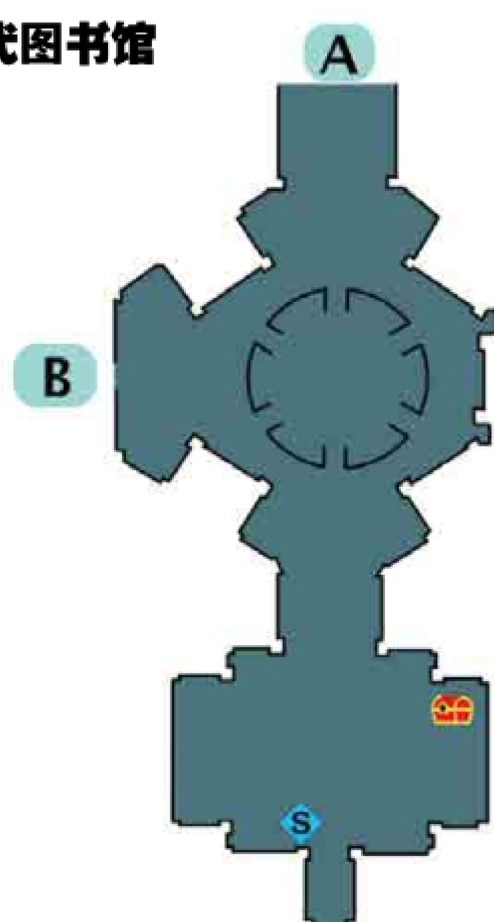
剧情后再和克劳德对话，前往列车墓场。这里需要用到“电电”和“坏坏”两项能力的迷影兽，请提前准备好。

来到地图 5 后前往右上方方向触发剧情，莲恩暂时离队。控制弟弟追上去，打 BOSS 吸血鬼始祖。

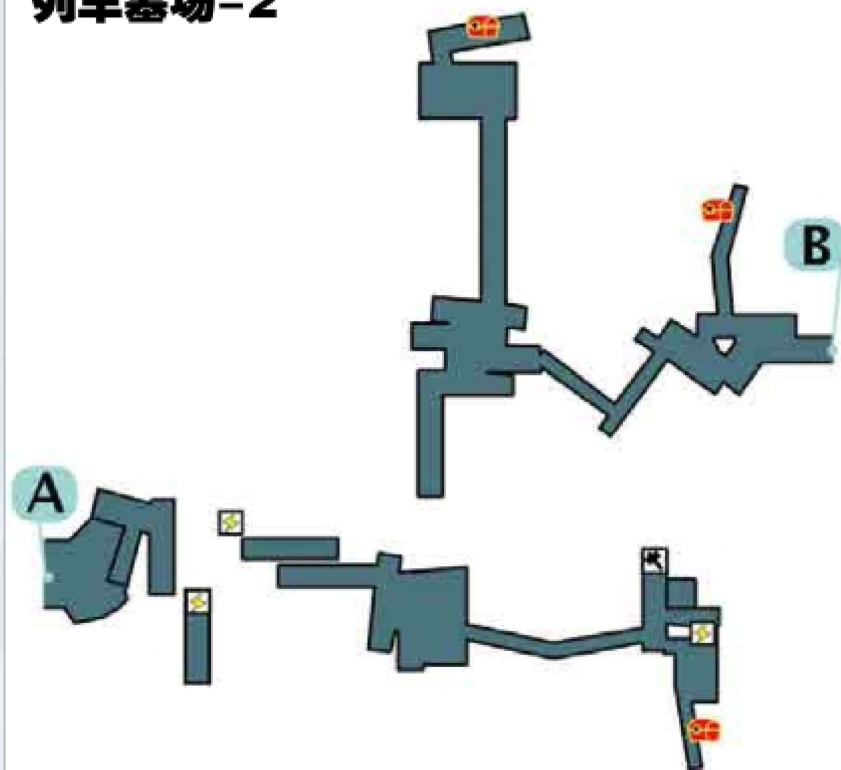
吸血鬼始祖的弱点是水和光。直接打它的属性弱点就可以，如果没有相应的魔法，用普通物理攻击也可以造成不小的伤害。但要小心这个 BOSS 会强力的黑暗属性魔法，满血状态下差不多也能打掉将近一半 HP。

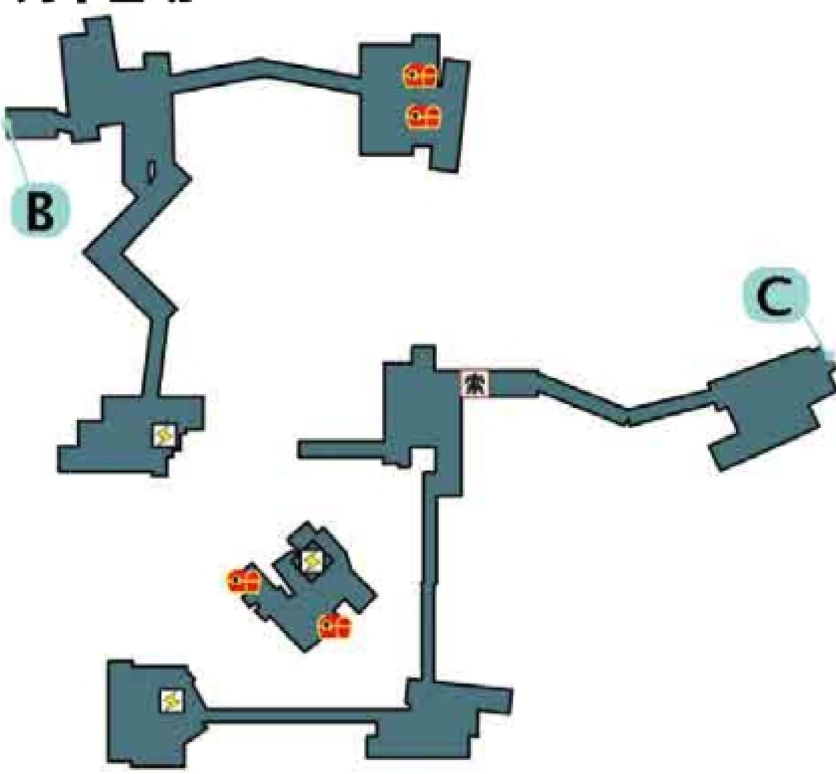
胜利后入手“暗之钥匙”。

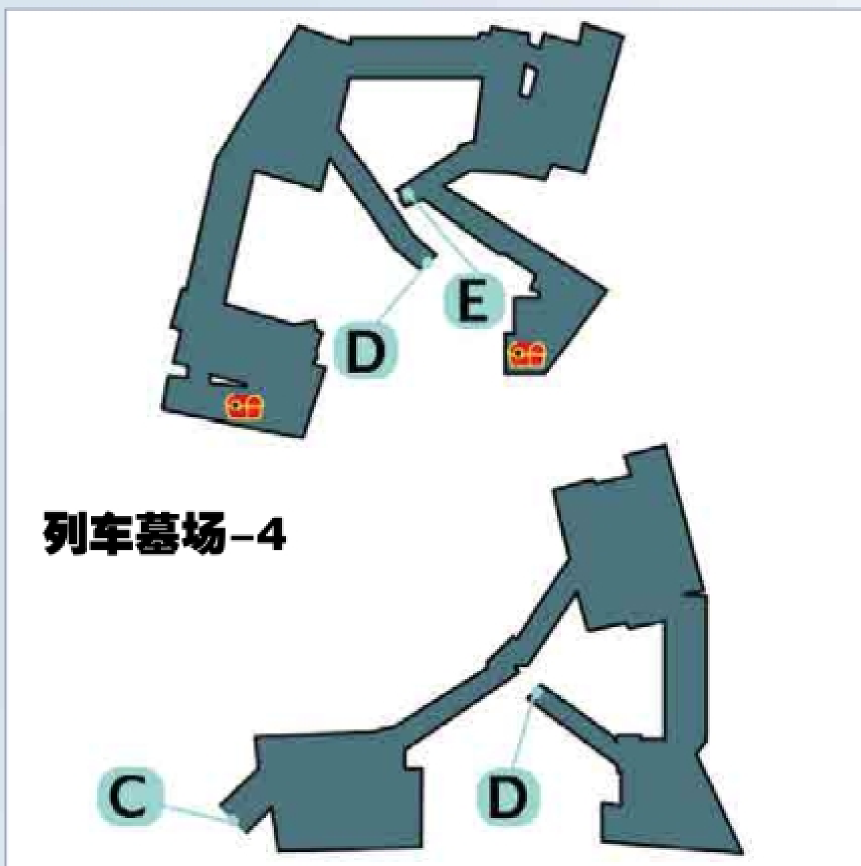


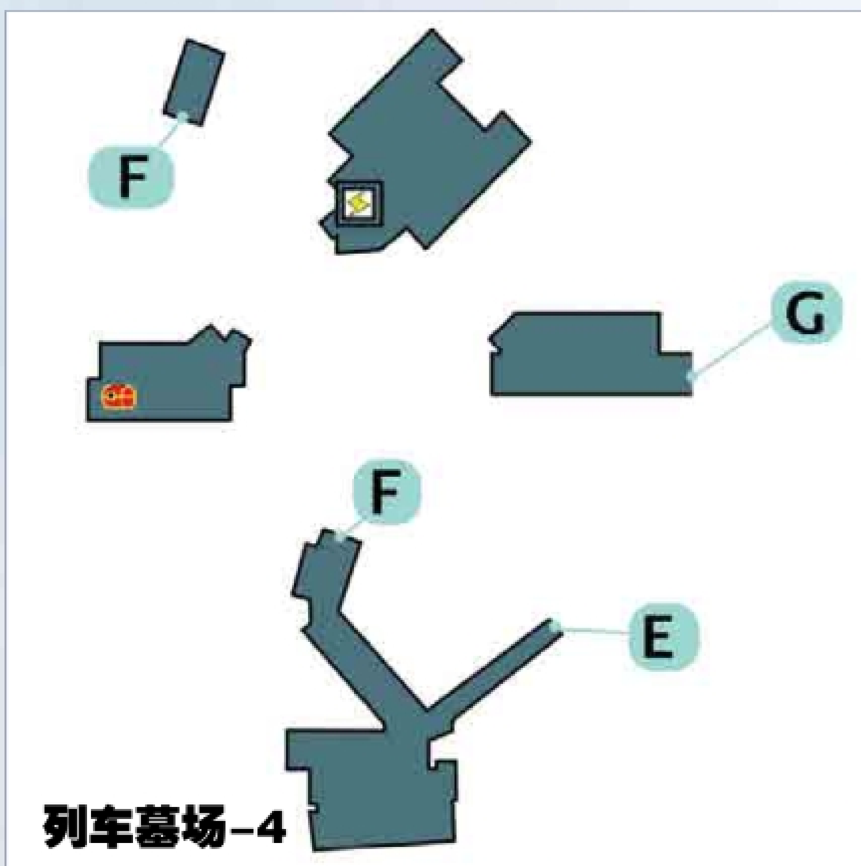


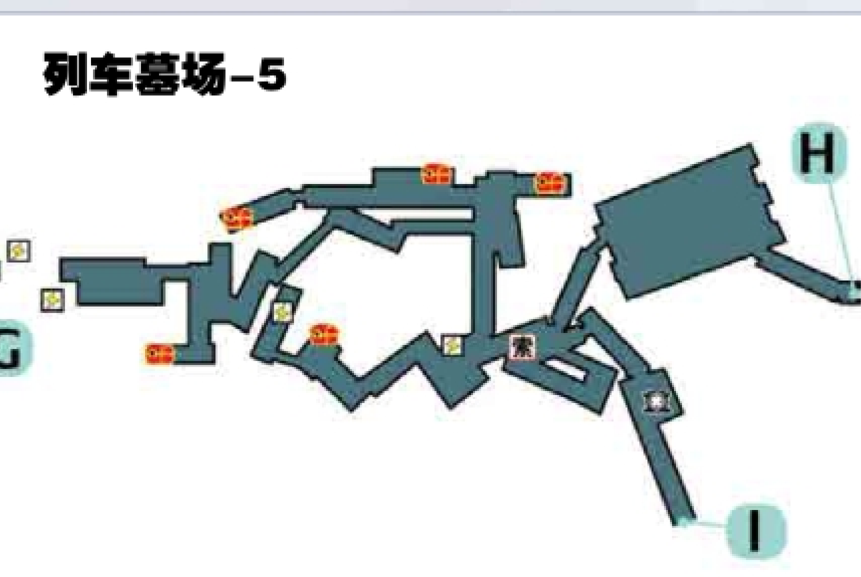


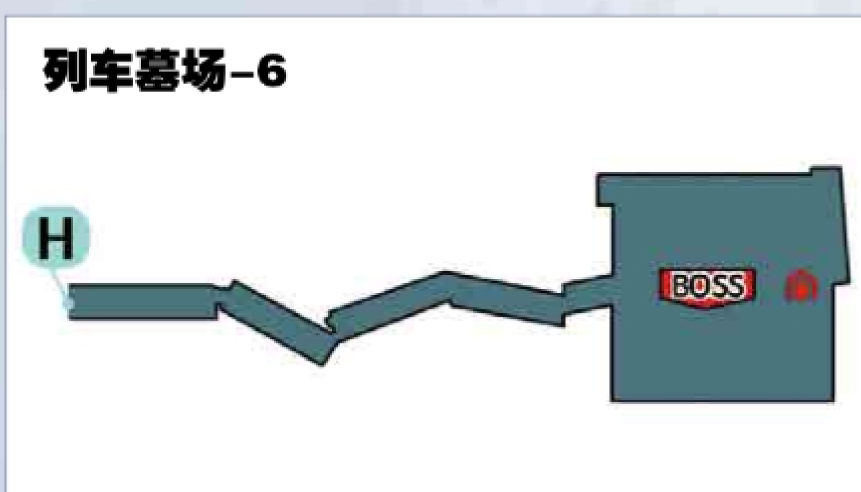


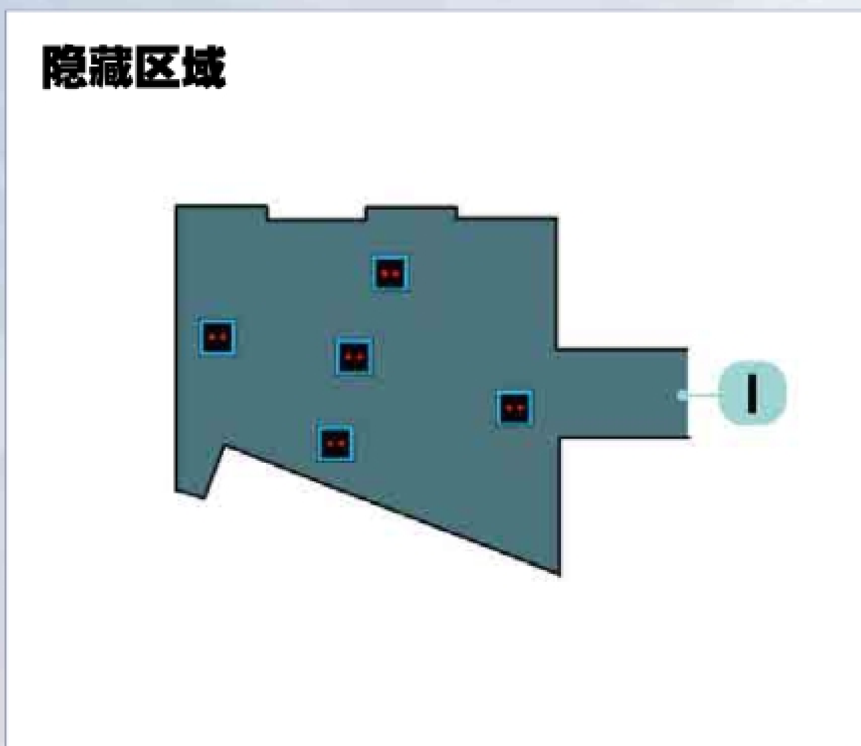












隐藏区域：位于地图 5 的右下角，需要先叠出“重量 11，雷属性 100”的迷影兽放到机关上才能通行。里面是 5 个黑暗裂缝，分别是：LV35 的蝎尾狮 ×5，属性弱点为水；LV37 的木精 ×5，属性弱点为火；LV40 的河畔掘地鼠 ×5，属性弱点为火和雷；LV43 的红帽哥布林 ×5，属性弱点为水和暗；LV35 的噩梦，属性弱点为光。

第十八幕

使用传送门移动回黑暗区域的古代图书街，和瑟丽丝、希德交谈（可以反复对话，了解到一些细节信息）。

前往黑暗区域车站搭乘火车前往比塞德区域。和头顶有“！”的 NPC 打听海底神殿的情报。

对话后进入比赛德研究设施，遭遇大魔王香托托。这场战斗必败，一直保持防御状态等待战斗结束即可。

剧情后往前一直游，就会来到海底神殿了。这里的水系敌人大多弱雷，可以提前做好迷影兽的准备。

这个迷宫的地形有点特殊，角色可以踩着墙壁移动。

进入地图 2 后先往左走开宝箱入手“响声铃铛”，再去右边开机关。

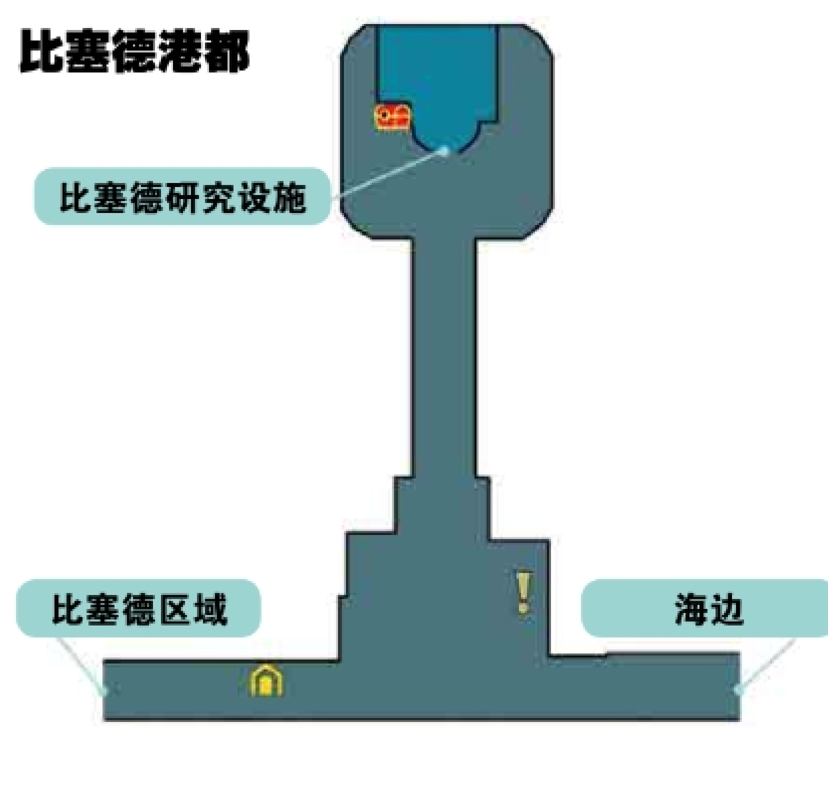
地图 3 种同样有个需要“响声铃铛”的机关，之后存档往里走，准备 BOSS 战。

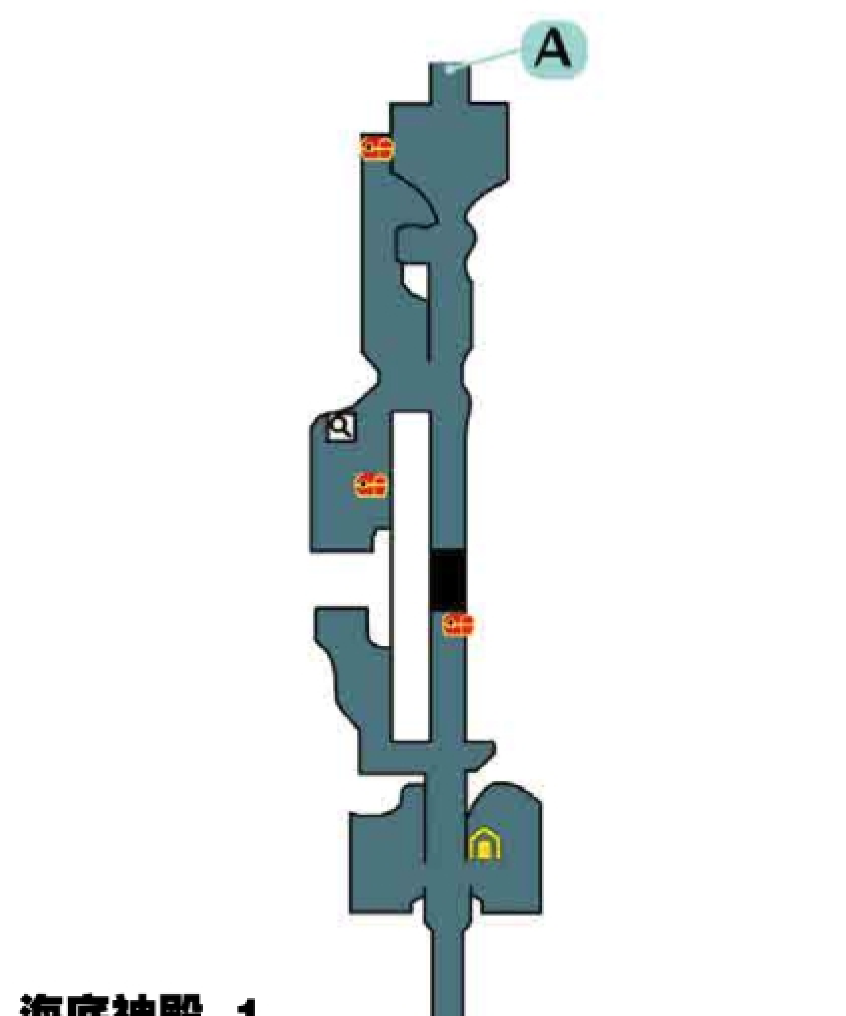
BOSS 亚秋女王 + 亚秋 ×2。属性弱点同样是雷，但这三个敌人的血量都很薄，但亚秋女王会给自己回血，所以配合落雷玉等大伤害道具尽量在一回合内搞定她。

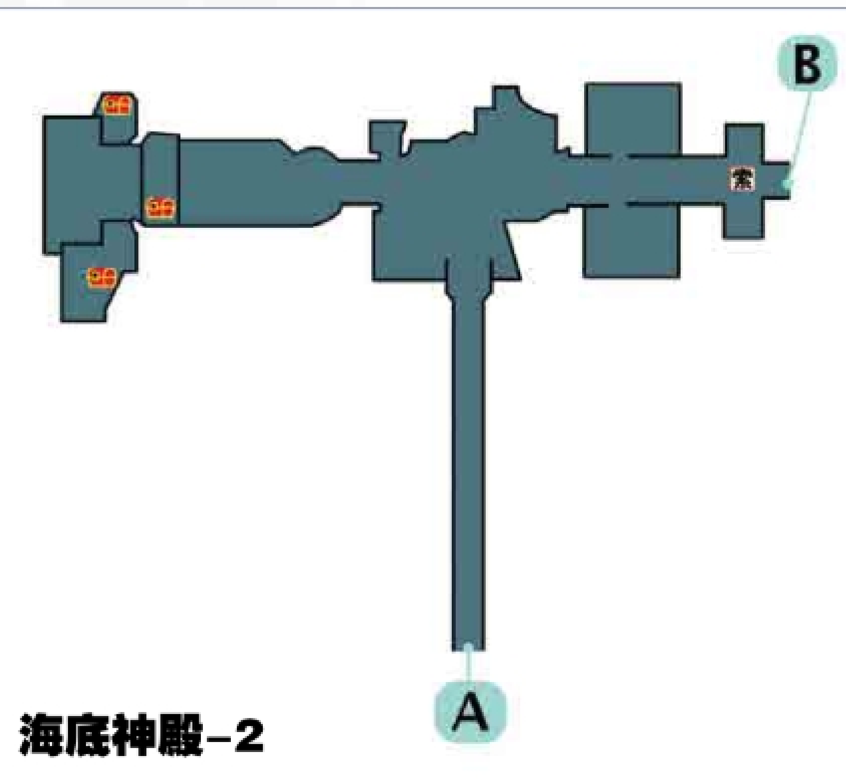
返回存档点，走下台阶后前往左侧的贝壳洞穴。洞穴中会出现提灯怪，依旧是用雷魔法解决它们。走到洞穴尽头，挑战 BOSS。

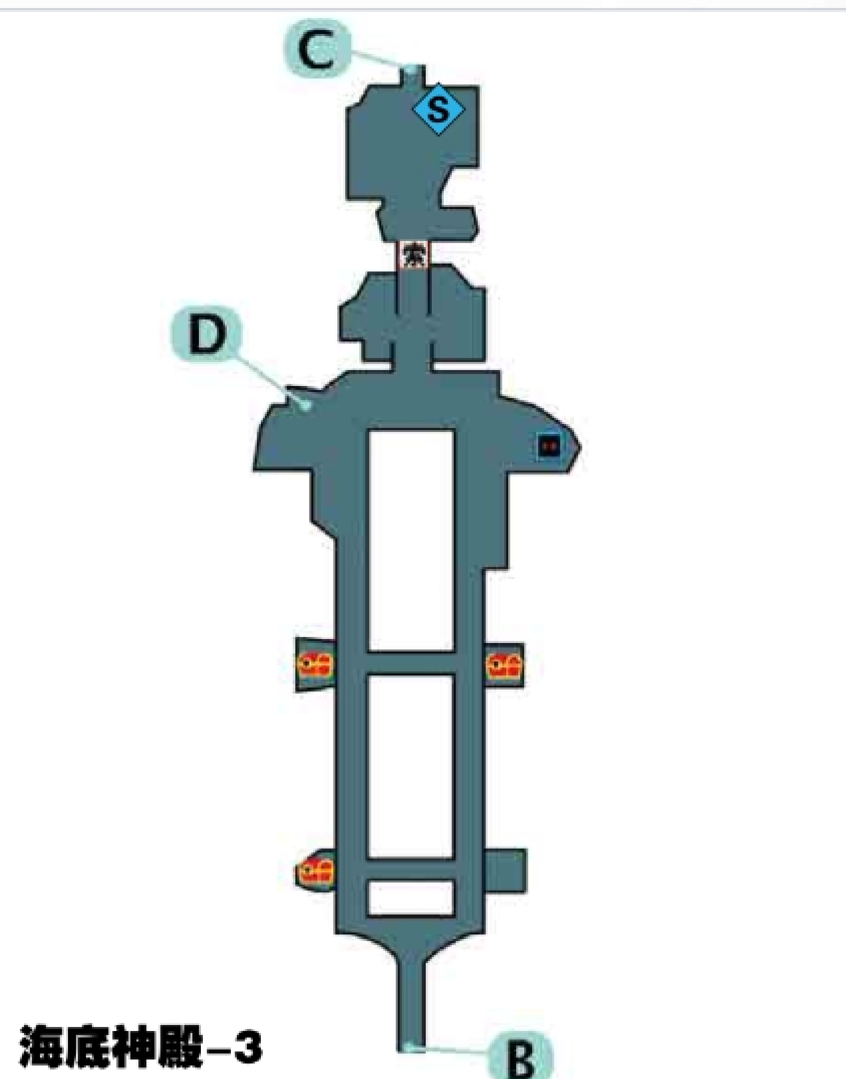
BOSS 是提灯怪王 + 提灯怪 ×4。这场战斗开始后就集火提灯怪王，因为数个回合后它就会释放伤害巨大的全体攻击且令同伴的攻击力全部提升，之后就会变得特别棘手。因为敌人的弱点依旧是雷属性魔法，用“中雷电”或是“落雷玉”可以速战速决。之后剩下的 4 只小怪就很容易搞定了。

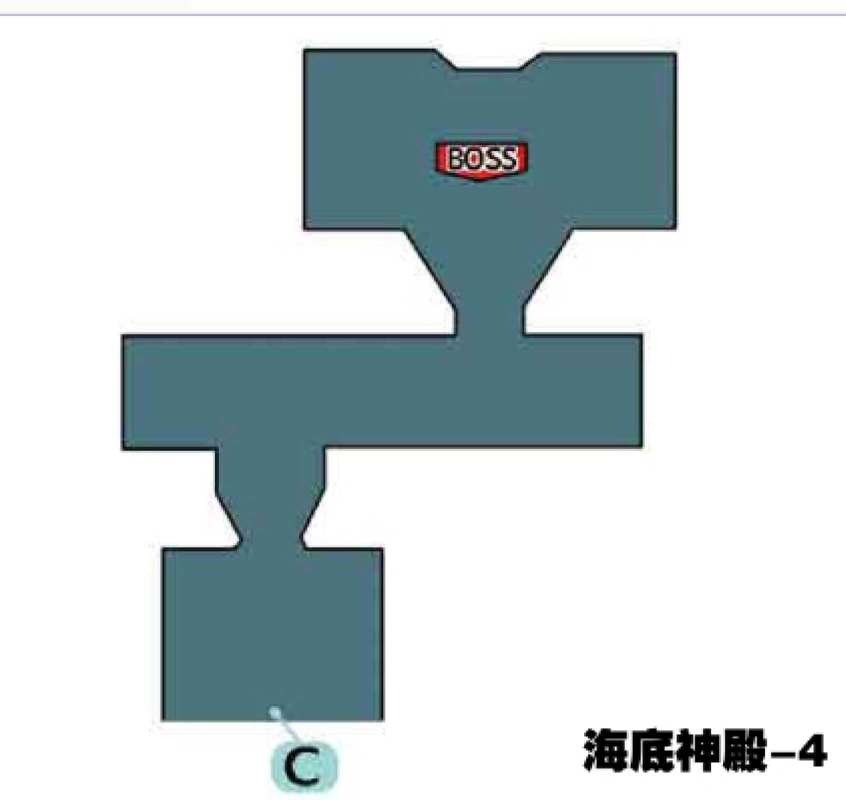
胜利后入手“海之钥匙”。从传送门出去后会得到道具“潜水的诅咒药”和“潜水的解咒药”。

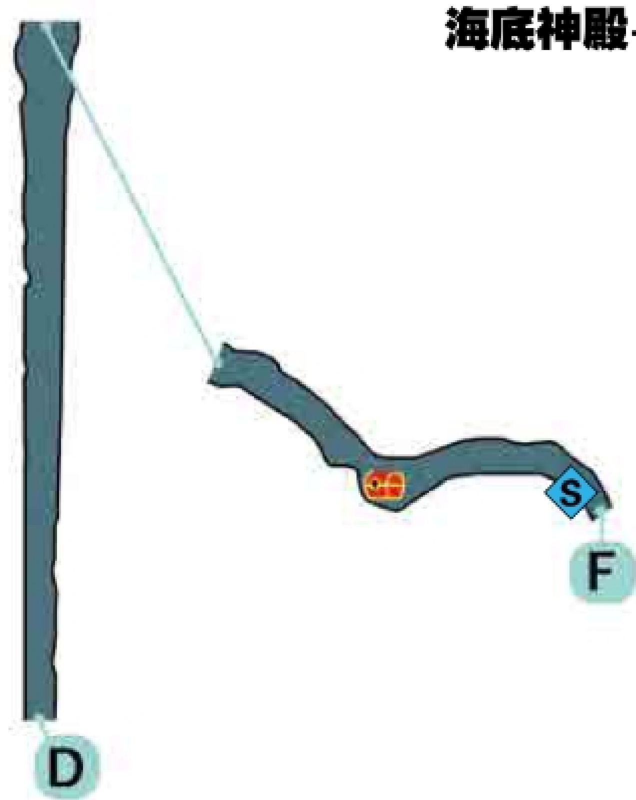


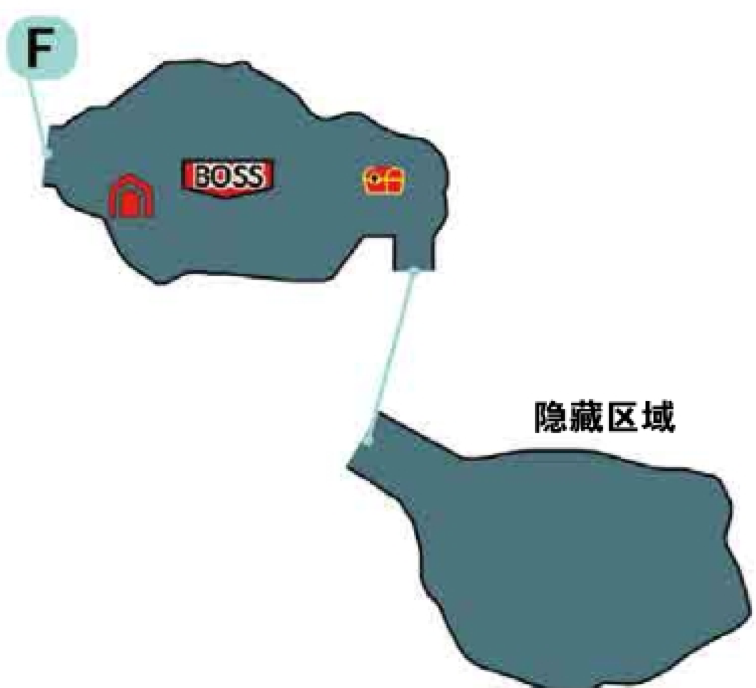












黑暗裂缝：地图 3 的中右侧有黑暗裂缝，LV45，对手是夺心魔 ×3+ 鱿鱼妖 ×2。夺心魔的弱点是雷，它会施加各种 DEBUFF，一旦让它们得到攻击机会基本我方就没有还手之力了。最保险的战术就是一开战首先集火消灭 1-2 个夺心魔，之后再慢慢与他们磨血。

隐藏区域：打通第 21 幕之后，少女的房间会出现心灵任务“海底神殿的秘密篇”。达成这个任务之后该区域就可以随意来访了。

第十九幕

登水晶之塔前先去地图右侧，可以接到一个分支任务。

登上水晶塔顶，来到另一个九树丘陵。往前走会遭遇 BOSS 战。

BOSS 魔导装甲 B 叠叠状态 + 马丁。首先集火骑着魔导装甲的迪娜，她弱水属性和风属性，如果先打马丁的话，剩下迪娜一人她就会释放伤害极高的技能。打倒迪娜后，注意要把自身的血线抬上去，因为马丁的很多攻击都差不多可以打掉玩家 1400 左右的 HP，也是相当疼的。

胜利后进入水晶塔。登塔前先做好准备，请携带上“飞飞”和“坏坏”技能的迷影兽，此外，由于有两个机关涉及到“风 / 土耐性 75”，所以最好也戴上陆行鸟或黑陆行鸟。水晶塔内敌人的伤害普遍偏高，记得多准备一些恢复道具。

水晶塔只有一条路，一直往上走就可以。

来到塔顶会有存档点，进入尽头的房间调查正前方的封印后会有剧情。然后先调查左侧的绿色水晶，前往风与土之厅。

这里还是只有一条路往下走，到达底部后会遭遇 BOSS 战。

BOSS 提亚马特和阿斯忒里翁。推荐优先使用冰或水魔法攻击消灭提亚马特，之后再用风或水消灭阿斯忒里翁。

胜利后会被传送回第 7 层，再去调查右侧的蓝水晶，前往火与水之厅。

和刚才的风与土之厅基本相同，也是一直往下走，来到底部后挑战另外两个 BOSS。

BOSS 克拉肯和布耶尔。克拉肯的属性弱点是雷和光，布耶尔的属性弱点是水和光。但由于克拉肯受到魔法伤害后就会给任意一名敌人施加魔法反射罩，建议还是看清情况后适时选择用物理攻击。另外布耶尔还会给我方施加减速、黑暗等 DEBUFF，优先打倒它。

胜利后再次调查封印，剧情后前往朱之预言所带来的世界。

第二十幕

这章很短，往前走就是 BOSS 战。建议大家先回“九树丘陵”做一下补给。接下来的战斗会相对辛苦一些，建议装备上带有“缓慢”技能的迷影兽（如果没有的话可以在巧克拉那里购买）。恢复道具也要准备充足，魔法技能无所谓，这个 BOSS 没有属性弱点。叠叠方案请选择头两个，L 尺寸的迷影兽尽量选择浮空系，可以回避掉 BOSS 的“地震”攻击。另外两名角色最好都带上“中治疗”，一个人的话会忙不过来。

BOSS 布连狄列斯估计是玩家玩到现在所要面对的难度最高的 BOSS 了。它会火、水、地系的魔法，没有属性弱点，而且会驱散我方的增益 BUFF。对单体角色的攻击魔法伤害非常大，差不多会打掉 2500 左右 HP，需要尽快把血线抬上来。“缓慢”魔法在这场战斗中非常需要，两回合就给 BOSS 施加一次，这样才能赚取到攻击的机会，否则很容易陷入“回血→掉血”的死循环里。尽量还是采用普通攻击节省 AP 用于自身回复。

胜利后观看剧情，来到巴刺姆校园。使用一次传送门后会发现无法前往其他地方，再度返回巴刺姆校园和琪丝荻交谈。

可以行动后返回九树丘陵的 99 广场和小玉对话，再回到巴刺姆校园，前往甲板和爱玫交谈。





第二十一幕

从雪拉菲那里打听到各个地区的传闻，全部听完之后就可以使用飞空艇了。

返回九树丘陵，前往少女的房间。这时任务里就会追加五大魔震的挑战。所有魔震挑战都分为两个阶段，第一阶段是迷你游戏（除了尼福尔海姆篇），第二阶段才是 BOSS 战。

【费加罗篇】

迷你游戏：敌我双方都有 1 名 L 战士、1 名 M 战士和 1 名 S 战士。攻击到对方的话对方 HP 就会 -1，将敌人全部消灭就算获胜。成功攻击到会提示“CRITICAL”，显示“RESIST”则表示敌人是在这个格子四周的任意一个位置上，显示“MISS”则代表敌人不在身边。敌方也是一样，由此我们可以大概推论出敌人所在的位置。

只要成功攻击到敌人一次，它就会移动位置，移动的格子数和方向是有文字提示的，所以只要成功攻击到一次，这个敌人基本就没跑了。但总的来说这个游戏比较看脸，运气不好一上来很有可能就被敌人直接干死。推荐摆放位置如图所示。赢得游戏后才会进入接下来的 BOSS 战。

BOSS 战：BOSS 虫兵叠叠状态和死亡机器 R 叠叠状态。两者都是弱雷和水，死亡机器的 HP 较低，优先解决。



【科内利亚篇】

迷你游戏：看到红色按○键、看到绿色按△键、看到蓝色按 × 键，并在限定时间内抵达终点。这个游戏倒是不算难，但不要一直按着↑键，因为这样很容易直接撞到敌人身上。

BOSS 战：欧米茄的弱点是雷和水，用属性魔法很好打，但它会给自己加魔法反射罩，可以用带魔法属性的物理攻击去打它。“落雷玉”等道具也可以直接使用，不会被反射的。

【尼福尔海姆篇】

BOSS 战：终极武器是个需要玩家反复挑战的敌人，它没有属性弱点而且血量极高，玩家只能慢慢用物理攻击磨掉它的血量。终极武器每隔一段时间就会使用“力量全开”会打掉我方任意角色将近 1500HP，好在频率不高，再把血线拉起来就好。血量减半后它还会使用“最终究极”的全体魔法，打一段时间后系统会提示“没有分出胜负”然后结束战斗。出去后回个血再重新挑战即可。总计需要挑战 5 次。

【图书街篇】

迷你游戏：仙人掌的移动速度很快，等它出现时再攻击就已经晚了，所以只要向一个方向拼命挥拳就可以，失败的话可以反复挑战。

BOSS 战：战争机器的弱点是雷和水。它的攻击全部是物理系的，可以考虑给我方加物理反射罩，总体来说不是很难对付的敌人。

【比塞德港都篇】

迷你游戏：用水球攻击神臂战机，按下○键控制威力，松开○键提达就会将球提出。左摇杆可控制球的方向，击中一次就算成功。

BOSS 战：神臂战机的弱点依旧是雷和水。是比战争机器还要容易对应的敌人。

完成全部五大魔震挑战后，从传送门前往阿加塔尔镇。直走进入大圣堂，剧情后就可以进入锁链之路。但建议玩家先不着急进去，此时可以前往世界各地完成迷影兽的收集，顺便提升一下自身的等级。之前各个迷宫没有完成的黑暗裂缝也可以顺便去做了。

锁链之路的地形很简单，一共有 7 条铁链。这里的机械系迷影兽需要远古盒才能捕捉。

进入第二条锁链后往前走一些会有一场强制战斗，但难度不高，敌人弱火和雷。

抵达第 7 条锁链尽头后会来到格利摩尔的尽头。最前方有传送门可以进入超绝九垓城。

隐藏区域：位于第 5 条锁链的最下方。尽头是 BOSS 怀顿王。弱点是火和暗，它拥有光属性的神圣技能，是打后期 BOSS 的好帮手，一定要入手。



超绝九垓城是个非常巨大的迷宫，且没有地图，这里和海底神殿一样同样可以踩着墙壁移动。玩家需要打倒爱玟的迷影兽卡邦库尔才能不断前进，好在这个敌人并不算难对付。另外城中的敌人大多是机械系，需要远古盒才能捕捉到。

打倒第 5 个卡邦库尔后会有强制的 BOSS 战。

BOSS 金面骑士和飞翼塔林诺。金面骑士弱光，飞翼塔林诺弱水和光。金面骑士会给自己和同伴加魔法反射罩，优先解决掉他。飞翼塔林诺会使用火属性单体攻击和水属性冰体攻击，我方最好携带上对这两种属性魔法有耐性的迷影兽，否则受到的伤害会很大，湿婆是个不错的选择。另外这场战斗结束后会紧接着打巴哈姆特王，所以战斗结束前记得把自己回满血和 AP。

BOSS 巴哈姆特王。同之前打他时一样还是要给他上减速的 DEBUFF，两回合补一次。BOSS 会对我方使用雪、风、火的全体大魔法，此外还有“冲动冲击”会直接打掉差不多 2000 的 HP，相当的疼。玩家等级推荐在 LV60 以上，最好对雪、风、火这三种属性中的其中一种抗性 100，这样受到攻击时就可以回血。无论受到什么攻击，我方血线都不要低于 4000，才能避免被秒。

胜利后直接进入 BAD END。看过片尾动画并存档之后重新读取存档会出现提示“不行！”，选择后进入终幕。

锁链之路

终幕 

小玉牺牲了自己，换来了时间重置。

前往甲板和爱玟交谈。

前往九树丘陵的 99 广场，获得关于“七尊”的情报。和雪拉菲对话，选择“顺风耳”可以听取到关于迷影兽的情报。

巧克拉的商店增加各种大魔法种子。

再前往少女的房间，会出现新的心灵任务。这其中，“对偶恶魔的真面目篇”可收集到巴哈姆特，“过去的罪孽篇”可收集到迪亚布罗斯，“先人的仇篇”可收集到利维亚桑，“双剑对决篇”可收集到奥丁。

对偶恶魔的真面目篇：巴哈姆特弱光，建议带上顿贝利王。它的攻击伤害威力巨大，并且都是对全体的，必要的时候还是选用回复道具来抬血吧。每隔一段时间巴哈姆特就会开始倒计时，倒计时期间它什么攻击都不会进行，此时可专心用来回复或是输出，倒计时结束后会释放强魔法“百万火光”，大约会打掉 3000 左右的 HP。巴哈姆特的血非常厚，除了神圣外，其他魔法对它造成的伤害微乎其微，注定是一场苦战，开战前要做好完全准备。

过去的罪孽篇：这场战斗分为两个阶段。第一阶段只用打迪亚布罗斯。它的弱点也是光属性，血量只有 3 万，一个神圣大约能打掉 4000HP，很容易对付。第二阶段迪亚布罗斯会召唤出两个小顽童，血量都不算高，只有不到 5000，弱点是水和光，尽快解决掉。同时迪亚布罗斯的 HP 会提升至将近 7 万，另外还会频繁催眠我方。不过打法和第一阶段没太大区别，反正打过了巴哈姆特之后其他敌人都不叫事了……



先人的仇篇：利维亚桑的弱点是雷、光和暗。这个BOSS相对容易些，它攻击大多是水属性，我方迷影兽带上相应耐水的即可，

双剑对决篇：奥丁弱雷，用雷魔法轰他很容易掉血。但他会使用“斩铁剑”，这招是必定会把玩家打死的，回避的方法是将黑陆行鸟宝宝的全部技能点满（2个形态全部要点满）会达成MASTER，然后学习“奋力忍耐”，就可以防止必死攻击。之后再用道具把HP回满就行。当然，如果玩家的等级很高的话也可以在奥丁使用出“斩铁剑”之前就解决掉他。

做完上述4个“心灵任务”后前往斗技场。先随便挑战一些任务，打通数个之后就会出现伊弗利特和湿婆的乱入事件，此时就可以收集到这两位著名召唤兽的迷影兽了。拿到伊弗利特和湿婆后，又会出现拉姆乱入的事件。之后斗技场会增加三个LV55的任务，分别是“其实喜欢人”、“装饰品收藏家”、“属性结界的总管”。最后将拉姆也收入宝石中，如此一来，关键的七位召唤兽就全部入手了。

再度和99广场的雪拉菲对话，移动至少女的房间和无名少女交谈。

从传送门前往冰锥区域的旅社，和夏洛妲己对话，获得黑狐狸的情报。然后前往冰柱悬崖。就在地图1的上方，尽头是BOSS九尾狐。

九尾狐没有属性弱点，它的攻击基本是火属性魔法，我方的迷影兽也要调整为耐火的。战斗难度不算大。胜利后就可以入手九尾狐的灵魂。

返回少女的房间，小玉复活！

和雪拉菲对话，她会询问玩家是否要开始作战，在选择“是”以前先去存个档。

【注意！如果玩家要达成真ED的话，需要完成全部的心灵任务！没有做完全部心灵任务的前提下打倒最终BOSS只会进入普通结局。】

接下来要再一次和金面骑士以及飞翼塔林诺交手，而且这次是两名主角分开作战。

首先是朗恩对付金面骑士。和之前一样用光属性魔法收益会高一些，另外金面骑士会在战斗开始一段时间后给我方施加倒计时99秒的即死DEBUFF，可以在倒计时结束前使用万能药·改来回避死亡。如果玩家输出够高的话BOSS可能根本用不出这个技能。

莲恩对付飞翼塔林诺。这场战斗带上湿婆会容易很多。因为BOSS的攻击都是基本都是冰属性，而湿婆对冰的抗性已达100%……

一段剧情后，朗恩和莲恩再次联手挑战飞翼塔林诺。BOSS多了雷属性攻击，其他没啥变化。

战斗胜利后迎接最终的BOSS战。

BOSS巴哈姆特EX9。这场战斗分为两个阶段，第一阶段BOSS血量2600，第二阶段血量50000。BOSS的魔法伤害巨大，我方二人血量最好都不要低于5000。因为巴哈姆特EX9的属性弱点是随机改变的，随便采用什么技能都可以，但从保存AP回复的角度来看，优先把身上的道具丢出去更划算一些。第二阶段，BOSS会使用“黑暗之宴”，给予伤害的同时附加多种DEBUFF，需要及时用万能药驱散。这一阶段BOSS的伤害非常高，战斗时间不宜拖得过长，很容易陷入不利状态。BOSS同样会使用倒计时，这段时间中除BOSS在倒计时前使用的属性魔法外，其他魔法属性全部耐性-200，抓住这一时机将身上全部的魔法石丢出去，只要丢对了就差不多会造成9000左右的伤害，能够迅速解决战斗。

通关后追加2个高难度迷宫，另外可以把朗恩和莲恩丢出叠叠状态了（喜大普奔）。



奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	格利摩尔完全称霸	取得全部奖杯
银杯	一种结局	看过结局
金杯	大家同欢笑	看过真解决
铜杯	冒险的开端	抵达格里摩尔
铜杯	科内利亚的救世主	击退巴哈姆特军
铜杯	朱之预言与苍之预言	取得第一把钥匙
铜杯	预言的结束	取得所有钥匙
铜杯	迈向最後一战	查出超绝九垓城所在地
铜杯	首次捉到迷影兽	第一次将迷影兽化为宝石
铜杯	迷影兽收藏家	将许多迷影兽记录至图监中
铜杯	迷影兽博士	将大量迷影兽记录至图监中
银杯	迷影兽狂热者	将数不清的迷影兽记录至图监中
金杯	迷影兽大师	将所有迷影兽记录至图监中
铜杯	迷兽师	第一次精通迷影兽能力盘
银杯	传说级迷兽师	精通100种迷影兽能力盘
铜杯	候选者觉醒	第一次取得守护者勋章
银杯	传说中的战士们	取得所有守护者勋章
铜杯	爱好战斗	战斗100场
银杯	战斗狂热者	战斗500场
铜杯	宝物猎人	开启100个宝箱
银杯	宝物大师	开启所有宝箱
铜杯	复仇成功	第一次打倒黑暗裂缝里的迷影兽
银杯	所向无敌	打倒所有黑暗裂缝里的迷影兽
铜杯	无尽的探求心	找出所有迷宫中的隐匿处
铜杯	时光与梦的狭缝	第一次通过心灵任务

杯种	名称	解锁条件
铜杯	干涉时光	通过10个心灵任务
铜杯	改变命运者	通过30个心灵任务
银杯	时光与梦的管理者	通过所有心灵任务
铜杯	好好先生	第一次完成镇民的委托
铜杯	可靠的姊弟	完成镇民的所有委托
铜杯	正义迷影兽	和湿伯一起打倒金黄布丁
铜杯	噬魂女子	打倒从涅布拉逃出的伊弗利姐
铜杯	小红莓骑士队	解决斗技场的变异
铜杯	是只章鱼真抱歉	在古代图书馆里打倒欧特洛斯
铜杯	两人间的恩怨	和吉尔伽美什合力打倒巴哈姆特军士兵
银杯	恶魔仆人	再次让7尊听命
铜杯	九个灵魂	取得玉藻姬
铜杯	讨厌男人！	以朗恩的攻击打倒亚秋女王
铜杯	固执的怨灵	打倒高贵活尸10次
铜杯	爱？的一击	以光之战士打倒哥布林公主
铜杯	全新挑战者	第一次在斗技场中打赢
铜杯	连战皆捷	在斗技场中打赢30队
银杯	身经百战	在斗技场中打赢所有敌人
银杯	魔境挑战者	通过出现的新迷宫
银杯	异世界的魔震	打倒魔震·XG
铜杯	魔导战士	以魔导装甲打倒许多敌人
铜杯	水斗球选手	击落大量神臂战机
铜杯	闪光骑士	短时间内抵达涅布拉的最深处
铜杯	姊姊之拳	一次打到很多仙人掌

DARK SOULS Ⅲ

ASHES OF ARIANDEL™

游戏版本：1.08
通关时间：8小时

虽然在“艾蕾德尔之烬”发售之前我们就已经知道了这部DLC的BOSS战不多，但实际玩完后其不长的流程还是让我们有些失望。但好在大雪覆盖的新场景同样漂亮，绘画世界中的杂兵同样恶心，两场BOSS战还有多个阶段，这依然是那个让我们受苦的《黑暗之魂》。如果你还没有将本篇玩通，建议你挑战至洛斯里克城的深处后再来挑战这一绘画中的世界。

文 余烬　美编 心の永恒

黑暗之魂Ⅲ	BNEI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS Ⅲ	中文版
	2016年4月12日	本地1人、在线1~6人 / 对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：479港币	

进入方法

来到或传送到“净身小教会”，与篝火旁叩头跪下的老人对话，两次交谈后选择“答应他的请求”。一段过场动画后角色会被传送到一个洞穴中，先别急着往前走离开洞穴，转身可以在身后的尸体上捡到2个“蓝冻苔藓球”（减少寒气状态累积，解除冻伤状态）。由于新场景中的许多敌人与BOSS的攻击都会有寒气效果，备好一定量的“蓝冻苔藓球”是很有必要的。离开洞窟后正式进入艾雷德尔的绘画世界，点燃洞窟外的“篝火雪原”。



流程攻略

雪原

雪原区域的可见度相当的低，漫天的风雪再加之场景的宽阔，很容易就迷失方向，更不要说那些位于迷途中的危险敌人。

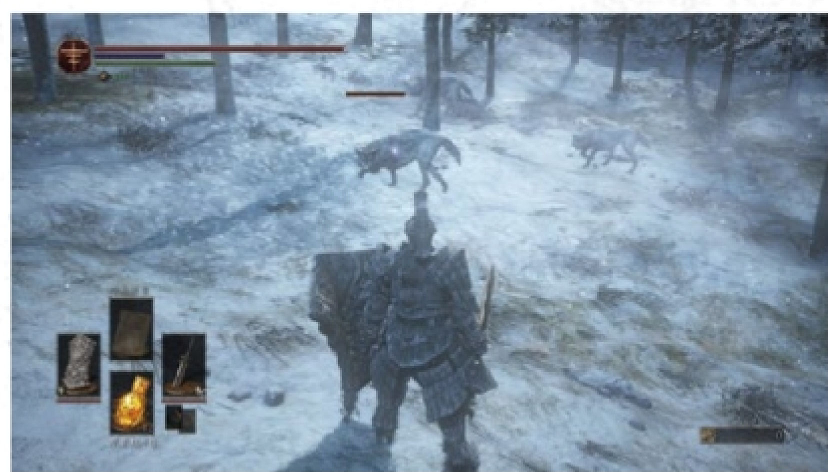
法兰幽魂将会是最先遇到的敌人。这种人形的杂兵虽然本身不算强力，但由于数量不少且各类型相互配合，对付起来时需要格外注意。法兰幽魂会使用的武器有幽魂投枪、幽魂军刀、幽魂火把，还会配合上述武器使用幽魂盾。使用幽魂投枪的敌人在远处会投枪攻击，近身后会直接用投枪戳击。敌人投出枪后硬直较大，建议躲开投枪再迅速近身攻击或背刺。使用幽魂军刀的敌人会近身快速连续挥刀，一套下来伤害较高，注意翻滚或盾防。使用幽魂火把的敌人除了会近身挥动火把外，还会借助火把喷吐火焰，吐出来的火焰范围很广且伤害不俗，需格外注意。当然，机智的敌人可不会只使用一把武器，他们可能会在使用幽魂投枪的同时配备幽魂盾，也可能在使用幽魂军刀近身连续攻击的同时用幽魂火把挥击。一对一面对这些敌人时其实并没有太多难度，可怕的是这些法兰幽魂总是群体出现，在近身与其中一个缠斗时还可能会被远处飞来的投枪打到，或者被火焰烧到。如果装备不强力或者对自己的技术不自信，建议还是小心地逐个击破。



©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2011-2016 FromSoftware,Inc.

继续往前走，会在一枯瘦的尸体上看见一发光的物体，靠近时周围的雪地会崩塌，角色顺势掉到了下方的区域。拾取枯瘦尸体上的发光物体 1 个“蓝冻苔藓球”。在这一区域中会遇到艾雷德尔的绘画世界中另一种常遇杂兵型敌人——白狼。

这些白狼会使用飞扑咬击与身体冲撞，并且会通过嚎叫来呼唤更多的白狼前来助阵，因此白狼一般都是会成群出现的。好在这些白狼不太经打，快速将其砍死可以以防止更多的白狼前来。



除了白狼外，区域中还有一种树妖敌人。虽然这种敌人的外形与之前区域中的一种树相似，但随风飘动的长发出卖了他们。树妖会喷吐出冰冷的寒气，角色被寒气喷到会在受到伤害的同时累计寒气状态。角色离树妖较近时，树妖可能还会用树枝来抱夹角色，抱住后会近距离喷吐寒气，角色会被快速累计寒气状态。如果树妖的树枝上有许多小小的火团，这种树妖还会将这些火团射出，虽然这些火团带有一定的追随效果，但好在飞行速度不快。在别被树妖的外形欺骗的同时，小心他们冰与火的攻击。



▲随风飘动的长发出卖了树妖的伪装。

当由于雪地崩塌掉落到下方区域后，沿着左侧的石壁走，路过有许多树妖和白狼的区域，在其中一小片布满苍蝇卵的区域可拾取到法术“冰冷武器”，再往前可以直接到达“篝火吊桥近窟”；沿着右侧的石壁走，在遇到一只白狼后右转往上坡路继续走，在尽头遇见四位法兰幽魂的地方能拾取到武器“幽魂投枪”；雪地崩塌并掉落后直接往前走，到尽头再左拐，会第一次遇到守墓大狼。

这只守墓大狼的攻击招式和一般的小狼一样，飞咬、身体撞击、撕咬，只是威力加强了许多，巨大的身体也使得攻击的范围变得更广。由于招式发动前的准备动作比较明显，观察这些准备动作并及时进行翻滚或盾防。将这只守墓大狼的血量削减到 3 分之 2 左右时，守墓大狼便会撤退，此时能获得 3 块“楔形石大碎片”。选择无视大狼直接从山崖下走过后，大狼也会自行撤退。

沿着场景边缘的悬崖，从凸出来的山崖下走过，便会看见前方有一座荒废的斜塔。该区域中还会遇到米尔伍德骑士。这种身穿重型盔甲的骑士会使用战斧与盾牌、双手地鸣岩槌，以及大弓。使用战斧与盾牌的骑士不仅会使用单手斧各种挥击、重砍、上撩、战吼等，还会进行盾防与盾反，与之近身周旋时要格外注意。千万不要因为其笨重的外形而忽略其超高的攻击力，找准攻击间隙和硬直进行攻击吧。使用双手地鸣岩槌的骑士更加凶猛，被砸中后相当难受，但由于其砸地后的硬直较大，可以绕其背后直接背刺。注意动作一定要迅速，骑士在砸地后可能会直接后撩双手槌砸后方。使用大弓的骑士在远处会射箭，近身后会换出近战武器。区域中不少米尔伍德骑士的身旁都伴随有一只白狼，建议优先几刀砍死白狼后再和骑士周旋。另外，如果离斜塔太近，会受到塔上骑士的箭矢攻击，在与

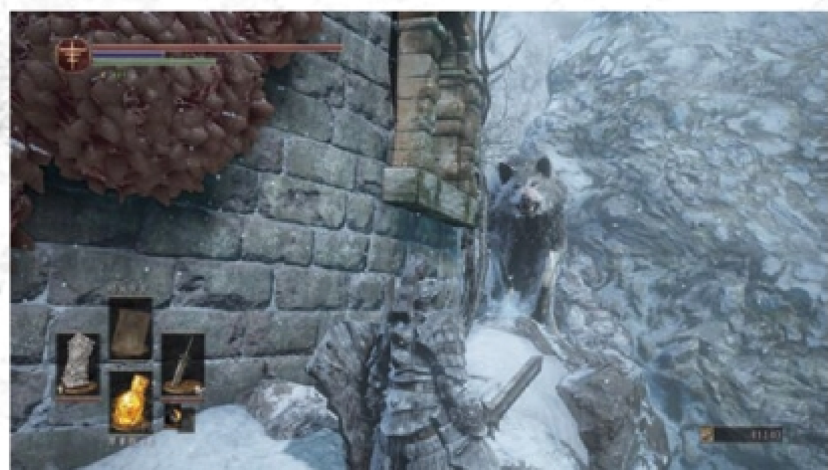


地面上骑士缠斗的同时一定要注意飞来的箭矢。击败米尔伍德骑士后可能会获得“厚重宝石”。

荒废的斜塔中还会遇到两位米尔伍德骑士，一位使用战斧与盾的骑士会卡在二层楼梯口，建议引到一层后击杀，另一位使用大弓的骑士在高层的缺口处，建议爬上梯子后缓步靠近其身后背刺，能顺势将之踹到塔外。在荒废斜塔中能获得的重要物品有：武器“米尔伍德战斧”、盾牌“灵树盾”、物品“骑士长的骨灰”，具体的地点见后“收集指引”。将“骑士长的骨灰”交给传火祭祀场的侍女后，能在她那里买到“米尔伍德套装”和“米尔伍德大箭”。

荒废斜塔的门正对着一高地，在该区域中会看见一名拿着大弓的米尔伍德骑士和一只白狼，他们所在位置能拾取到“米尔伍德大弓”和“米尔伍德大箭”。

荒废斜塔门的斜对方向有一上坡路，往上走几步会第二次遭遇守墓大狼。这里有一个小技巧能更轻松地击退守墓大狼：当看见守墓大狼从上坡跳下来后，立马转身跑到荒废斜塔的背后（塔背后还能捡到一个“祝福宝石”），此时追击来的守墓大狼会被斜塔卡住进不来，在守墓大狼的攻击间隔时砍几刀再撤回来，血量削减到 3 分之 2 左右时守墓大狼会再次撤退，并获得 3 块“楔形石大碎片”。当然也可以选择无视大狼直接跑路。



▲可以站在这里将守墓大狼卡在塔外。

再次沿着上坡路前行，雪地崩塌后继续往下跳，走到三岔路口后右拐便能看见艾雷德尔礼拜堂与一座吊桥，别急着过桥，在桥口往回看能发现一个石窟，其中就有“篝火吊桥近窟”。进去坐完篝火后便可过桥进入艾雷德尔礼拜堂。

吊桥与艾雷德尔礼拜堂

艾雷德尔礼拜堂外有一块“游魂宝石”，推门进礼拜堂前别忘了拾取。推开大门便能发现“篝火艾雷德尔礼拜堂”。与篝火旁的 NPC 芙莉德修女两次交谈后能获得戒指“咬霜戒指”。篝火旁还有一梯子能前往二楼隔层的画室。探索完毕后，出门回到吊桥处。先别过桥，站在悬崖上砍几刀吊桥的支柱或绳索后吊桥便会断裂，待断裂结束且吊桥再次静止后，靠近桥口便可沿着断掉的吊桥往下爬。

下来后会发现悬崖峭壁上有许多支出来的粗壮树根，可以这些树根为落脚点，继续往下跳。注意树根和中途的平台上潜伏着不少法兰幽魂，建议将之一一消灭后再继续前进。另外远方还有一使用大弓的米尔伍德骑士不时地朝角色射箭，要时刻提防飞来的箭矢。在靠下的某一树根尽头能发现武器“幽魂军刀”，该武器从绘画底端沿树根上来也能拾取到。一路跳下，最后可以来到大面积结冰的区域——绘画底端。



▲砍断吊桥后，从这里往下爬。

绘画底端

从树根上跳下来后环顾下四周便能看见“篝火绘画底端”。坐篝火出来后右拐会通往BOSS所在区域，左拐往大螃蟹的方向走能获得一些物品。

左侧的大螃蟹表面上只有一只，其实是三只，有两只潜伏在冰层下等着你过来呢。大螃蟹的两只钳子相当强力，各种挥击砸地威力高范围广，好在螃蟹只能横着走速度不快，可以不停绕圈寻找攻击机会。除了使用钳子外，大螃蟹还会喷吐寒气，此时正是在侧面和背面攻击的机会。击败大螃蟹后可能会获得“结晶宝石”。

大螃蟹后面的区域会遇到四只树妖。高台上那只树妖旁边的尸体上能拾取到2块“返回骨片”。下层尽头的那只树妖下的尸体上能拾取到法术“瞬间冻结”。注意，尽头的这只树妖有些不同，除了一般树妖的招式外，这只树妖还会发疯般地连续挥击。如果没杀树妖直接拾取尸体上的法术“瞬间冻结”，该树妖会直接进入发疯的状态，要特别注意。将这只独特的树妖击败后，返回之前拾取2块“返回骨片”的高台，会发现尸体旁出现了一条通往上方的梯子，沿着梯子往上一直爬，到达平台后再沿另一条梯子继续往上爬，最后能在苍蝇卵旁拾取到1块珍贵的“楔形石圆盘”。再往旁边小跳下，能在角落尸体上拾取到“丧失石”。这里其实是吊桥的下方，沿着边缘悬崖往前走便通往鸦村。

先别急着前往鸦村，使用“返回骨片”回到“篝火绘画底端”，出来后右拐贴壁走能看见前方有一块长满鲜花的空地，跳下阶梯进入鲜花空地，走到空地中的塔楼里便会遇到BOSS“王者的守墓人”。


▲击败深处的疯狂树妖后，这里隐藏的梯子将会显现。

BOSS战

王者的守墓人和守墓大狼

之前两次遇到的守墓大狼终于可以在这里和它来一次正面的对决，但这次对决并不公平，因为在与它对决前先要与王者的守墓人拼杀一番。第一阶段只会有王者的守墓人一位BOSS出现，这位BOSS的实力并不强，和一般的恶灵差不多。一开始他身旁还会有三只小狼助阵。当将守墓人的生命值削减到3分之1左右时会进入第二阶段，守墓大狼会出现，此时会出现王者的守墓人和守墓大狼两位BOSS同时在场的情况。迅速将残血的守墓人杀死，之后再面对守墓大狼是最为合理的打法。合理的使用盾牌防御能使这场BOSS战变得更加容易。


▲王者的守墓人和小狼们就在前方的塔楼里等着我们。

王者的守墓人招式

狮子盾击：使用盾牌向前突击，盾牌会有狮子图案的特效并会伴随狮吼的音效。被命中后会出现大硬直，且该招式会破防。被破防后BOSS会上来处决或纵劈，如果是纵劈的话可以立即翻滚躲开。非破防仅会出现大硬直。该招式无法盾反，虽然在该招式发动时使用盾反不会使角色进入硬直，但会耗尽所有的体力值。

奔跑横挥：跑近身后直接挥剑，可盾反

跳跃突刺：跑近身后跳跃起来突刺，无法盾反

翻滚上刺：翻滚之后斜上方向的刺击，可盾反

翻滚上撩：翻滚之后上撩单手剑，可盾反

强力刺击：单手剑出现白色残影后的强力一刺，可盾反

三连击：快速挥剑三次，可盾反。如果被三连击打中，可选择在第三击的时候打出盾反。

瞬间冻结：二阶段会使用，用法杖散发出极度低温的冰雾，被击中后使寒气计量条上升

法兰短箭：二阶段会使用，用法杖发射出灵魂短箭

守墓大狼招式

撕咬：近身时会使用的普通咬击。

二连咬：向前方连续咬两次，先咬向大狼的右侧，再咬向大狼的左侧。

前跃扑咬：从远处飞扑过来强力一咬。

侧身冲撞：用身体侧面冲撞敌人，类似“铁靠山”。

旋风冲锋：全身被旋风缠绕，并正面向敌人冲撞，跳跃调整位置后会进行第二次冲撞。盾防此招的正确方法为在有足够体力的情况下与大狼拉开距离，且正面防御。

寒气喷吐：当血量低于一半后进入红眼状态会使用，向前方以横扫的方式喷吐出冰冷的寒气，被击中会快速累计寒气计量条。

打法解析

第一阶段



进入鲜花空地后先别急着往塔楼里走，沿着右侧冰壁绕过几根石柱后来到塔楼的后面，会发现这里有两只小狼。冲上去快速将两只小狼击杀，击杀过程中第三只小狼会从背后跳过来，顺手解决第三只。由于王者的守墓人发现角色后会缓步走过来，所以有比较充分的时间将三只小狼快速杀掉，之后便可与守墓人在该地点单挑。击败王者的守墓人并不算难，这里推荐一个自己研究的轻松打法。

与守墓人拉开一定距离（不要太远），然后站在原地不动，看见守墓人跑过来或者翻滚过来时，迅速举盾向右上侧移动，守墓人很大概率会跑过来或翻滚过来刺击，右上移躲开后会看见守墓人的背部正好面对角色，直接背刺。守墓人也有概率是跑过来衡挥或翻滚上撩，此时由于右上侧移时举着盾也不会受到伤害。如果守墓人不是跑过来或者翻滚过来的，而是慢步向角色走来，与其拉开距离后继续原地不动，引诱守墓人出招，依次重复。另外，守墓人举盾且距离较近时可以使用脚踢破盾后砍几刀。

当守墓人的生命值下降到3分之1左右时，守墓大狼便会出现。注意，无论守墓人有没有召唤大狼的动作，大狼都会在这一时间出现。

第二阶段



二阶段时，守墓人会用法杖使出“瞬间冻结”和“法兰短箭”的魔法，但由于此时他的血不多，够不成什么威胁。由于我们选择与守墓人单挑的地点离守墓大狼出现的地点较远，所以即便看见守墓大狼的生命值条出现后我们依然有足够的时间击败残血的守墓人。用各种方法快速将其击败后便又形成了和守墓大狼单挑的局面。

如果你能合理的使用盾牌防御，与守墓大狼的单挑几乎没有难度。它的所有招式都可以用盾牌防御住，包括二连“旋风冲锋”和“寒气喷吐”。注意，用盾牌防御大狼招式的前提是有足够的体力以及不要离大狼太近，并且要正面防御。“寒气喷吐”视盾牌的不同可能也会受到一定量的伤害并少量积累寒气计量条。由于大狼的招式多是冲锋类，我们使用盾牌完美防御后大狼就直接在我们的刀前，趁其招式后的硬直砍上几刀便好。

当然，能拿 得起大盾并防御下大狼的招式是需要一定角色属性的支撑的。如果没法使用盾牌防御，建议还是通过翻滚来回避。

击败BOSS后，获得武器“果敢心”和物品“王者遗骨”，并开启“篝火王者的守墓人”。在传火祭祀场的篝火处将“王者遗骨”燃烧后，能开启传往“不死竞技”的选项。之后通过篝火传送到“吊桥近窟”。

鸦村

从吊桥近窟出来后不要过桥，面向桥的左侧有一梯子。沿着梯子爬下，并沿着场景边缘的山路一路向下，从冰道滑下后便来到了鸦村外围。此时继续沿着山路走，跳下两级阶梯后会在尽头发现“开花绿花草”。继续向下走，会发现一块有许多鸦人尸体的水滩，其中还有不少奄奄一息的鸦人敌人。水滩中间石堆上有武器“鸦羽”，需要通过旁边的木板平台跳到石堆上来取得，前往该木板平台的具体路线见后“收集指引”。穿过水滩旁的石门，会看见一条颜色偏红的河流，沿着河流往前走，走过布满苍蝇卵的石桥后会第一次遇到使用鸦爪的鸦人骑士。

鸦爪鸦人骑士会用鸦爪连续的爪击，范围广威力大，虽然可以提盾强顶，但由于附带出血效果，几套下来就会进入出血状态。建议在其一套连招出完后的间隙，绕后背刺或直接正面来一套，不要轻敌，鸦爪鸦人骑士的爆发伤害可以一套带走角色。

沿着河流尽头右侧的梯子往上爬，一进入屋子里便能看见前方的道具“余火”。房间里还有一位鸦人NPC，注意不要把他给误杀了，在完全击败BOSS芙莉德修女后可以从他这得到1块“楔形石圆盘”。从屋子的另一扇门出来，旁边左侧的屋子里便有“篝火鸦村”。





▲穿过两座房子中间会拐到场景边缘。

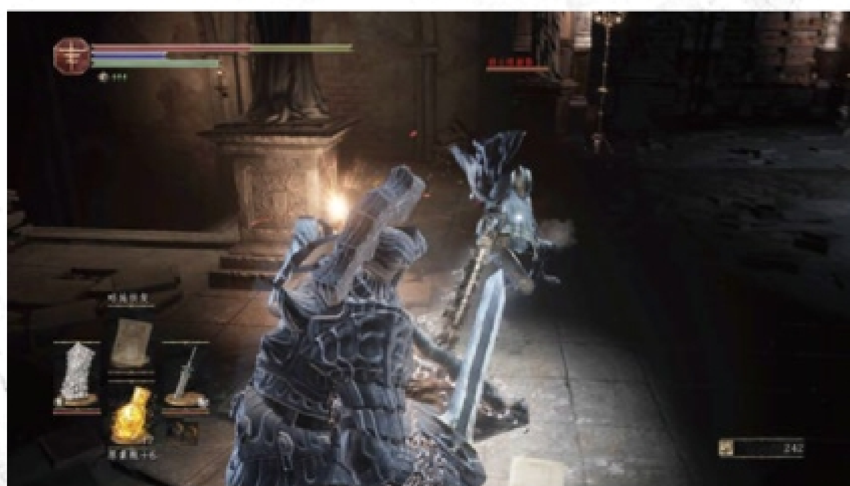
鸦村这里的地形比较复杂，有不少屋子都可以进入，屋顶上也有行进路线。这里的敌人都是鸦人，那些驮着背缓步前行的鸦人不会主动攻击角色，没什么威胁，而之前遇到的使用鸦爪的鸦人骑士，以及接下来会遇到的使用鸦羽的鸦人骑士较为强力，需要格外的注意。还有一种会喷吐毒气的鸦人，虽然自身不强，但被毒气喷到后会迅速累积中毒计量条，满了后会进入剧毒状态，注意提防。

从篝火的屋子出来后过桥，沿路一直走，会看见前方有一只使用鸦羽的鸦人骑士在屠杀驼背鸦人。这种使用鸦羽武器的鸦人骑士比鸦爪鸦人骑士更具威胁，不仅会近身使用各种花式刺剑，还会在远处丢剑形的飞镖，时不时还来几套跳跃刺击或空中丢镖。其招式虽花哨但威力不俗，与之缠斗时要格外小心。如果有盾的话可以提盾抵挡连击和飞镖后上去砍几刀，注意走位。

继续往阶梯上走，会发现前方的铁门紧闭，无法从这一侧打开。正确的前行路线为：从篝火屋子里出来后过桥，桥的正前方有一座房门紧闭的房子，沿着这座房子的墙壁顺时针贴壁走，穿过两座房子中间会拐到场景边缘。沿着这一边缘的悬崖一直往前走，会看到一个喷吐毒气的鸦人敌人，该鸦人所在的平台旁有一爬到屋顶的梯子。爬上梯子来到屋顶，从前方塔楼里的梯子再往上爬，走过石桥后一路向前，会走到另一座房子的屋顶。从这座房子屋顶旁的梯子下去后便能绕到铁门后侧区域，推开铁门后便打开了捷径。

这条路线在屋顶的部分会遇到一些在远处放魔法的鸦人敌人，他们会使用法兰短箭或追踪灵魂块不停地进行骚扰。好在他们自身的位置都不算刁钻，近身几刀砍死，或直接无视走掉。在该路线上也有不少物品可以拾取，各位可以自行探索，部分重要的道具可见后“收集指引”。特别一提，“收集指引”中的法术“白教光环”位于“在遇到使用鸦爪的鸦人骑士和使用鸦羽的鸦人骑士的屋子中”，这里所指的“屋子”即这条路线最后到达的屋顶的屋子，从该屋子顶部旁边的梯子下来后便绕到了铁门后侧区域。进入这间屋子内部的方法为从屋顶的天窗跳入。注意里面有使用鸦爪的鸦人骑士和使用鸦羽的鸦人骑士。

推开铁门开启捷径后，转身进入前方的藏书室。藏书室中骑士维赫勒正扛着缟玛瑙刃剑等着我们的到来。除了一些大剑的常见招式外，维赫勒还会强力的抓技。当其左手发光并蓄力一段时间后便会使出抓技，抓技无法防御，被抓住后会受到巨额伤害，且维赫勒会回血。维赫勒还会给自己的大剑附魔，注意附魔时的甩剑动作也是有伤害判定的。与角色有一定距离时，维赫勒还会张开红色的魔法盾来防御远程攻击。当血量较低时维赫勒会使用奇迹来给自己补血，此时可以追击或背刺，奇迹补血的次数有限。如果你是法师的话要格外小心了，维赫勒会使用“沉默禁令”让魔法失效。在维赫勒纵劈、附魔、使用奇迹时都是背刺或者连续攻击的好机会，注意走位和翻滚，战胜维赫勒并不难。击败后会得到他的武器“缟玛瑙刃剑”和“机关钥匙”。



孩，旁边电梯的机关暂时无法使用，从一扇紧闭的铁门处可以看见门外的篝火。从惟一可以走的门出来后右拐，沿有许多木板的角落跳到下面的木板平台，再继续往下跳便能来到“篝火覆雪山经”，推开篝火旁的铁门便能回到绘画女孩所在的房间。

使用机关钥是推下墙壁上的杠杆机关后，通往二层的楼梯将会在旁边放下来。沿着楼梯来到二楼会遇到NPC绘画女孩，旁边电梯的机关暂时无法使用……

覆雪山经

覆雪山经这一区域不仅道路错综复杂，更是有众多的法兰幽魂。在迷失方向时一不注意就被这些法兰幽魂们围攻击杀。该区域中有一口倾斜的大钟，接下来的攻略中将以此口大钟为参照物进行方位的描述。在覆雪山经中还能找到两颗根部被腐蚀的大树，将两根大树依次踢到后能开启一条从绘画女孩房间电梯处通往苍蝇巢穴的近路，一颗大树位于大钟的右侧区域（角色站在倾斜锐角的一边，面向大钟为正方向），一颗位于苍蝇巢穴入口前。在大钟的左侧区域能发现盾牌“幽魂盾”。



▲倾斜的大钟。

大钟钝角的正对方向有一上坡路，向坡上一直走到尽头会发生雪地崩塌，角色会顺势掉到一山谷中。山谷中会出现三位米尔伍德骑士，其中一位骑士会使用双手斧追地者。使用追地者的米尔伍德骑士最可怕的地方并非是其近身攻击惊人的伤害，而是其会在远处将追地者倒插入地面，之后角色周围会出现小范围剧烈的地震，被震到后角色会被弹飞并受到巨额伤害。在一边躲闪这些地震冲击的同时，还要一边面对其他的米尔伍德骑士，这确实是一个死亡山谷。在使用追地者的米尔伍德骑士身后的山洞中可以拾取到武器“追地者”。

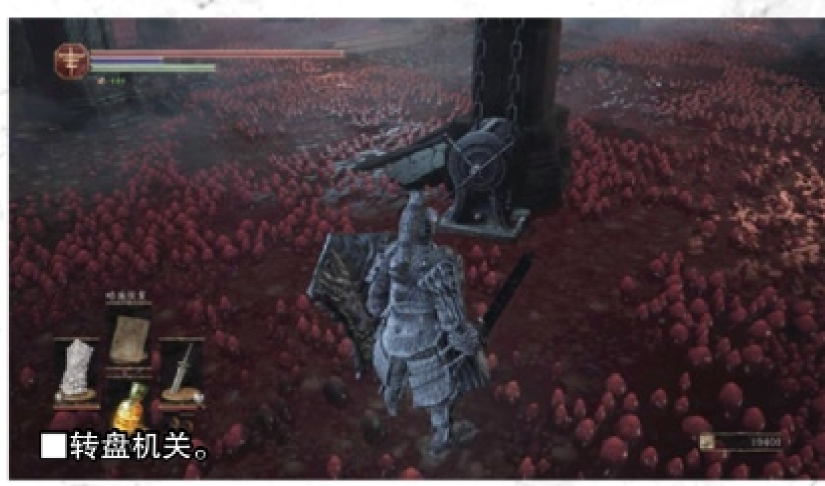
从大钟钝角正对方向的上坡路中段左转，一路向上会发现一条有许多白狼敌人的山路。延这条山路下行，能在尽头发现武器“幽魂火把”；延山路上行会出现一个三岔路口，选择继续向上，能在最上方射箭的米尔伍德骑士身后拾取到武器“地鸣岩槌”，选择向有两名米尔伍德骑士的山路继续走可通往苍蝇巢穴。进入苍蝇巢穴之前别忘了将洞口前腐朽的大树踢倒以开启捷径。



▲踢倒根部腐朽的大树开启捷径。

苍蝇巢穴

苍蝇巢穴之中当然是有许多苍蝇敌人。这种具有人型上身的大型苍蝇在之前的流程中就有遇到，只是之前出现的数量少，对付起来还算容易，而苍蝇巢穴中的苍蝇敌人数量众多，事先没有任何准备就进入巢穴的话相当危险。在进入之前将火把放在武器的快捷栏是相当有必要的，可以有效防止持续出血状态。



■转盘机关。

苍蝇敌人最有威胁的招式当属飞扑过来后抱住角色啃咬，如果只是一只苍蝇还好躲，多只苍蝇连续飞扑可就没那么简单了。另外，苍蝇敌人还会向角色喷吐出大量蛆，被喷到后角色的出血计量条会持续增长，涨满后会进入出血状态并受到伤害。注意，如果没有及时切换到火把来消除这一状态，计量条涨满造成伤害后又会从零开始累积，依次重复。因此，如果你想在苍蝇巢穴中探索一番，火把是必不可少的。

从洞口进入苍蝇巢穴后靠左侧墙壁走到尽头，砍一下尽头左侧的墙壁后出现隐藏道路，进门沿楼梯下行来到下层区域，也可从上层直接跳到下层区域。下层区域有大量的苍蝇敌人，探索时要格外的小心。下层区域能拾取到防具“维赫勒套装”和道具“血宝石”。下层区域的某根支柱上有一转盘机关，操作该机关后通往艾雷德尔礼拜堂内部的门便会打开。

先别急着回礼拜堂打BOSS，苍蝇巢穴还有一些可以探索的地方。从入口进入苍蝇巢穴后，靠着右侧的墙壁走，直角右拐沿着木板平台来到上层另一侧，这侧区域中有一道门直接连通着艾雷德尔礼拜堂。沿着下层区域周边的墙壁一路探索，能发现某处墙壁上有门的形状，砍一下该处墙壁，能打开又一条隐藏通路。进隐藏门下楼梯，穿过下方区域的门可以来到巢穴外围，沿着这里的山路一直走，并顺着悬崖峭壁上支出来的粗大树根往下一直跳，最后可以来到之前王者的守墓人所在塔楼的顶层区域。

从树根跳下来的落脚点旁边能拾取到武器“咒术送灵火”和2块“返回骨片”。捏一块“余火”进入余火状态后往圆形顶层走便会遭到发狂暗灵“尸斑咒术师丹涅尔”的入侵。丹涅尔右持带有出血效果的打刀，左戴“咒术送灵火”。除了一般的打刀招式外，丹涅尔在远处时还会丢火球攻击角色，也会近距离的炎爆。另外，他还会咒术“浮空混沌”，效果为将一个混沌火球悬浮在空中，火球会不断地发射出火块攻击角色。作为恶灵，丹涅尔自然也会破防以及喝元素瓶补血。总的来说威胁不大，注意他的火球并灵活走位。击败丹涅尔后会获得法术“浮空混沌”。





全部探索完后便可以回到艾雷德尔礼拜堂，通过刚打开的门进入内部，并与房间中跪坐着的艾雷德尔神父对话后便会迎来 DLC 最初的 BOSS 三连战。

BOSS战

芙莉德修女和艾雷德尔神父

本次 DLC 的 BOSS 战虽然不多，但最后的三连战还是相当给力的。在进入礼拜堂内部开始 BOSS 战前，可以在篝火左上侧的角落触碰召唤记号，触碰后会在第二阶段招来灵体“奴隶骑士盖尔”协助作战。第一阶段我们将独自面对芙莉德修女，使用大镰刀的修女所有攻击都附带寒气属性。第二阶段我们将可以和盖尔一起面对复活后的芙莉德修女和艾雷德尔神父。4 人的对决，冰火两重天的战斗[illegible]段的场面比较混乱，建[illegible]决。二阶段时，修女和[illegible]享一根生命值条的，攻[illegible]任何一人都会使得生[illegible]少。第三阶段时我们将[illegible]修女，但此时的修女变[illegible]力，不仅从之前的一把[illegible]了两把，还驾驭了苍白色的火焰。如果第二阶段盖尔没有被打死的话，第三阶段盖尔会继续协助作战。



第一阶段

芙莉德修女招式

挥击：使用镰刀向前一挥，挥击的范围较大，即便站在其身后也有可能被挥到。

二连挥：连续大范围挥刀两次，第二次挥刀可能快速挥出，也可能蓄力一段时间再挥。

三连挥：连续大范围挥刀三次，第三次挥刀可能快速纵劈，也可能蓄力一段时间再挥。

蓄力回旋：将镰刀倒背在身后，蓄力一段时间后使出两次强力的大回旋。

拖地上撩：将镰刀倒背在身后，蓄力一段时间后拖动着刀口在地面上的镰刀跑向角色，使出强力的上撩将角色勾住，角色会受到两段巨额的伤害。上撩无法防御。

隐匿：挥一下刀后跳向后方，之后跳入空中进入隐身状态。如果没有在修女隐身时将其发现并打断，其会在蓄力一段时间后使出拖地上撩。

寒冰飞袭：二连挥后跳到远处，在地面上放出一条冰道，再跳跃到空中飞袭过来。角色踩在了冰道上会持续累积寒气计量条，且冰道上的冰霜会在一段时间后爆炸，角色被爆炸波及到会被炸飞且受到巨额伤害。

寒冰跳劈：将镰刀倒背在身后，蓄力一段时间后在地面放出冰道的同时，飞扑向角色并使出纵劈。这招出现的概率较低。

打法解析



[illegible]但由于其攻击方式多为连段，需要控制好角色的体力值。修女所有的挥击都带有寒气属性，被命中后会使得角色寒气计量条上升，戴上“咬霜戒指”能在一定程度上抵御。并且，修女的挥击，具体来说是“挥击”、“二连挥”、“三连挥”都可以较容易的盾反，在修女将刀举起来准备挥时便是盾反的时机。如果能熟练运用盾反的话，一阶段的修女几乎毫无还手之力。

修女的招式“蓄力回旋”、“拖地上撩”、“寒冰跳劈”的准备动作是一样的，都是将镰刀倒背在身后。注意辨别这一准备动作后使出的是哪招，不要贸然接近。拖地上撩需要通过翻滚来躲一下最后的上撩。寒冰飞袭和寒冰跳劈其实很好躲，不用太多的翻滚，稍微向旁边侧移一下就能躲开，同时注意自身走位，不要踩在冰道上。

当修女进入隐身状态时，如果离隐身时的修女较近，修女会显形，此时攻击修女能打断她拖地上撩的蓄力。找到修女的方法有很多，除了在场景内快速奔跑[illegible]也可以通过观[illegible]点来寻找。具[illegible]挥刀后跳，准[illegible]速向后方 180 度旋转镜头，有很大的几率能在此过程中发现修女跳跃后落地时激起的寒气，冲向该地点攻击修女即可。如果在修女隐身时没有找到她也不用惊慌，可以通过听镰刀拖地声音的方法来躲避她最后的上撩。具体方法为：在修女隐身后，仔细倾听游戏的音效，当一听到镰刀在地面拖动所发出的摩擦声后立即翻滚，一般都能躲开修女的上撩。注意，这里翻滚的时机是在镰刀拖地的摩擦声一出现时，而非修女上撩时发出的音效，此时再翻滚就很难躲开了。另外，如果在修女一开始使出隐匿时离修女很近，有一定几率修女跳起后锁定也不会丢失，待修女落地后锁定才丢失，此时我们已经能够知道隐身后修女的位置了。

修女连续挥击之后是攻击她的好时机，此时虽然可以背刺但如果速度慢了的话她会躲开，比较稳妥背刺她的方法为提盾顶住她连续挥击的同时绕到其背后，在挥击完的一瞬间立马背刺。侧移躲开寒冰飞袭和寒冰跳劈后也是攻击修女的好时机，但注意不



▲修女跳起来后冰尘飞舞的方向可作为判断修女落地点方位的参考。

要被冰道的爆炸波及。如果能在修女隐身时找到她，将能在此时给予其重创。另外，翻滚躲过拖地上撩后也是攻击她的好时机。

第二阶段

芙莉德修女招式

二连挥：和一阶段的二连挥一样。

蓄力回旋：和一阶段的蓄力回旋一样。

寒冰上撩：在使用镰刀强力一撩的同时在地面上放出冰道，在撩中后会被击飞并受到巨额伤害。

扇形冰道：转身挥刀的同时向后跳，之后向前方发射出扇形的短距离冰道。

隐匿祈祷：用和一阶段一样的方式进入隐身状态，之后会出现在其他地方，并跪在地上使用奇迹对神父加血。

艾雷德尔神父招式

砸缸前行：神父拿着他手中的大缸，一边砸地一边匍匐前行，大缸砸地四次后前行便会停止。

大缸砸地：用大缸猛烈的砸地一次。

二连砸：连续两次用大缸砸地

三连砸：连续三次用大缸砸地，第三次砸地可能为普通一砸，也可能为威力和范围更广的奋力一砸。

挥缸：向前方或后方横向挥动大缸

火焰喷射：抬头深吸一口气后，将缸中的火焰吹出，距离和范围都较远。被火焰直接灼烧到会出现硬直并受到伤害。

倾盆而出：高举大缸，并将大缸中的岩浆倾盆倒出，位于岩浆漫延到的区域都会受到伤害。

打法解析

对付第二阶段BOSS最轻松的方法是召唤灵体“奴隶骑士盖尔”来助阵。盖尔会吸引修女的注意，我们只需要对神父进行输出就行。最好的输出位置当然是在神父的身后，虽然神父的招式都很强力，但能打到位于身后角色的技能不多，最好的输出时机是在神父进行火焰喷射时。神父的招式无论是出招还是收招都比较缓慢，虽然范围广，但通过连续的翻滚还是能轻易的躲开。在与神父对峙时要时刻注意脚下是否有修女放出的冰道，如果踩在了上面要立马翻滚开，小心冰道爆炸的冲击波。当修女给神父回血时，视情况选择是输出神父还是修女，攻击神父伤害高的话能削减比恢复更多的血量。给予神父重创后，神父会痛苦的跪在地上（虽然他一直都是跪着的），此时可以进行处决，注意要位于神父的正面才能触发处决。处决后神父会躺在地上出现一段时间的硬直，疯狂输出吧。总的来说，有奴隶骑士盖尔的帮忙，第二阶段不会太难。

如果你想挑战一下自己，不打算召唤灵体“奴隶骑士盖尔”助阵，建议还是锁定神父为攻击目标。由于神父的招式范围广威力大，且游戏只能同一时间锁定一名敌人，如果锁定修女来打，可能会被神父的一套连砸直接带走。而如果锁定神父来进攻，只需稍微注意下修女的冰道和二连挥即可。相对召唤灵体来2对2的打法，1对2的战斗对走位和翻滚的要求更高。



击败第二阶段的神父与修女后会得到1块“楔形石圆盘”。

第三阶段

芙莉德修女招式

蓄力回旋：和之前的蓄力回旋一样。

拖地上撩：和之前的拖地上撩效果一样。

双镰旋舞：多次连续挥动镰刀，可能会是3连击，也可能是5连击。

苍白之舞：连续三次挥舞镰刀，最后一次挥击会缠绕苍白火焰。

苍火回旋：用缠绕着苍白火焰的镰刀回旋两次攻击。

苍火镰勾：用镰刀往前一勾，角色被勾中后会被拉到修女身边，之后会用缠有苍白火焰的双镰回旋攻击，勾击无法防御。

二连冰道：连续两次上撩镰刀，连续放出两条冰道。

二连苍火：在地面上放出两道苍火冲击波，冲击波速度较慢但带有一定的追踪效果。

扇形冰道：直接上撩镰刀在前方放出短距离的扇形冰冻。

溜冰突袭：修女向角色快速移动，跑动过程中留下布满冰道的路径。

苍火飞天：修女身上缠绕着苍白色的火焰一跃腾起，从空中向下奋力一劈，在落地点劈出大范围的苍白火焰外，还会有一道火焰直接从地面上向正前方奔去。

寒冰降临：修女一跃腾起，从空中向下奋力一劈，在落地点劈出大范围的冰霜。

冰火隐匿：修女使用隐匿进入隐身状态，在该状态下从不同的位置丢出两条冰道，之后会在蓄力后在地面上放出一道苍白火焰的冲击波。

夺命双镰：镰刀一阵闪光蓄力后，修女快速冲向角色并挥动镰刀，被击中后会强制损失80%的生命值，无法防御。

打法解析



与前两个阶段相比，第三阶段没有太多能够取巧的地方，熟悉招式后稳扎稳打是必不可少的。如果灵体“奴隶骑士盖尔”在第二阶段没有死，在第三阶段时将形成2打1的局面。虽然盖尔不强，抗不了三阶段修女的几套攻击，但聊胜于无。当修女将攻击目标锁定为盖尔时，我们可以在一旁恢复或看准时机冲上去连上一套。由于修女的许多招式都是可以被打断的，并且修女被攻击后会出现硬直，所以两个人一起打时可能会各砍几刀使得修女连续出现硬直。

在刚进入三阶段时，修女会从地上慢慢爬起来，此时其周围会爆发出一圈苍白的火焰，小心不要被波及到。修女会使用不少之前用过的招式，应对方法和之

前的打法一样，但更多的是全新的强力招式。夺命双镰要特别小心，被这招命中会强制损失 80% 左右的生命值，只能通过翻滚躲避。冰火隐匿时，可以根据冰道的起始地点来判断隐身修女所在的位置，当发出第二条冰道后，修女会隐身在第二条冰道的起始位置附近蓄力，离蓄力的修女较近时依然会使之显形。即便没有找到隐身蓄力的修女也不用太紧张，其蓄力后发出来的苍火冲击波还是比较好躲的。

熟悉修女的招式稳扎稳打，不要贪刀并多翻滚，寻找合适的攻击机会，胜利就在眼前啦！完全击败修女后会获得“芙莉德修女的灵魂”，并开启“篝火芙莉德修女”。



收集指引

区域	类型	名称	获得方法
雪原	武器	幽魂投枪	雪地塌陷后沿着右侧边缘走会发现一只白狼，从白狼后面的路上行，在尽头会发现4个法兰幽魂，该武器即在他们身后。
雪原	法术	冰冷武器	在雪地崩塌后沿着左侧石壁走，会在前方发现一块布满苍蝇卵的区域，该法术即在此区域中。
雪原	武器	米尔伍德战斧	第二次遇见守墓大狼前的荒废斜塔里。爬到塔的上层，可以从墙壁缺口处来到塔楼外侧继续向上，该缺口所在那一层中即有这把武器。
雪原	盾牌	灵树盾	荒废斜塔中。需要爬梯子到上层后再跳到下一层拾取。
雪原	物品	骑士长的骨灰	荒废斜塔最顶层拾取。
雪原	套装	米尔伍德套装	在荒废斜塔的最顶层能找到“骑士长的骨灰”，将之交给传火祭祀场的侍女后可以在她那里买到这套防具。
雪原	武器	米尔伍德大弓	荒废斜塔门口正对方向有一片地势较高的地方，在其中会看见一名拿着大弓的米尔伍德骑士和一只白狼，他们所在位置即有该武器。
雪原	箭	米尔伍德大箭	拾取“米尔伍德大弓”时一同获得。将“骑士长的骨灰”交给传火祭祀场的侍女后也能从她那儿直接购买。
艾雷德尔礼拜堂	戒指	咬霜戒指	和芙莉德修女首次见面时二次交谈后获得。
绘画底端	武器	幽魂军刀	从吊桥下到绘画底端的过程中，需要借助许多粗壮的树根作为落脚点不停向下，该武器即在其中一条树根的尽头。建议从“篝火绘画底端”开始沿着树根往上爬，爬到能够到达的最高处再往下跳到武器所在树根即可。
绘画底端	法术	瞬间冻结	从“篝火绘画底端”出来后左转，向大螃蟹后面小路的深处走，尽头会在一树妖身后看见一尸体，该法术就在尸体上。
绘画底端	武器	果敢心	击败BOSS王者的守墓人和守墓大狼后获得。
绘画底端	物品	王者遗骨	击败BOSS王者的守墓人和守墓大狼后获得。在传火祭祀场的篝火处将其燃烧后，能开启传往“不死竞技”的选项。
鸦村	武器	鸦羽	在鸦村外围有许多鸦人尸体的水滩中央的石堆上，需要从旁边的木板高台上跳到石堆上拾取。前往这一高台的路线为：从“篝火鸦村”的房间出来后过桥，之后左转上坡会在一个能进去的房子门口看见一个喷吐毒气的鸦人敌人，向前绕过房子过桥，沿路上行到一个高台。从这个高台处跳向旁边的高台，右拐进入墙已坏的屋子里会发现又一个喷吐毒气的鸦人敌人，旁边用木条搭建起来的平台即是我们所寻找的高台，勇敢地向对面的石堆上跳吧！
鸦村	武器	鸦爪	位于“篝火鸦村”房间出来后的右侧房子的屋顶上。前往该屋顶的路线为：过桥后沿着正对房子的墙壁顺时针贴壁走，穿过两座房子中间会拐到场景边缘。沿着这一边缘的悬崖一直往前走，会看到一个喷吐毒气的鸦人敌人，鸦人所在的平台旁有一爬到屋顶的梯子。沿着梯子爬上屋顶后立马左转，跳到下面的石桥上，过桥进入屋中，沿着木板平台往前走出屋子，沿城墙路继续向前过木板就能来到武器所在屋顶。
鸦村	套装	奴隶骑士套装	从“篝火鸦村”的房间出来后过桥会在正前方看见一座房门紧闭的屋子，该防具即在这一屋子里。进入该屋子的方法为：通过喷吐毒气的鸦人敌人旁有的梯子来到屋顶，从屋顶上有一梯子的塔楼中跳入该屋子。
鸦村	法术	白教光环	在遇到使用鸦爪的鸦人骑士和使用鸦羽的鸦人骑士的屋子中。
鸦村	武器	缟玛瑙刃剑	击败鸦村藏书室中的骑士维赫勒后获得。
覆雪山经	盾牌	幽魂盾	站在倾斜大钟的锐角一侧，并以面向大钟为正方向，该武器的大致位置是在大钟的左方区域，悬崖边缘一条岔路的尽头。
覆雪山经	武器	追地者	发生雪地崩塌后，角色会顺势掉到一个山谷中，山谷中会遇到三位米尔伍德骑士，其中使用双手斧追地者的骑士身后有一个山洞，该武器即在此山洞中。
覆雪山经	武器	幽魂火把	进入有许多白狼的山路时，不要右拐上行，应左拐下行，尽头便能发现这把武器。
覆雪山经	武器	地鸣岩槌	沿着有许多白狼的山路一路向上，在三岔口选择继续上行，在最上方有一位射箭的米尔伍德骑士，武器即在其身后。
苍蝇巢穴	套装	维赫勒套装	苍蝇巢穴下层区域中拾取。
苍蝇巢穴	武器	咒术送灵火	通过苍蝇巢穴下层的隐藏门，沿着树根跳下后将会来到王者的守墓人所在塔楼的顶层，从树根上跳到该顶层支出来的平台后，即能在旁边尸体上发现该武器。
苍蝇巢穴	法术	浮空混沌	王者的守墓人所在塔楼的顶层，保持余火状态会遭到发狂暗灵“尸斑咒术师丹涅尔”的入侵，击败后获得该法术。
艾雷德尔的绘画世界	套装	幽魂套装	击败敌人法兰幽魂后随机掉落，四件套。
艾雷德尔的绘画世界	套装	修女套装	击败芙莉德修女后在传火祭祀场侍女处购买。
艾雷德尔的绘画世界	武器	芙莉德大镰刀	使用芙莉德修女的灵魂炼成。
艾雷德尔的绘画世界	武器	艾雷德尔蔷薇	使用芙莉德修女的灵魂炼成。
艾雷德尔的绘画世界	强化材料	楔形石圆盘	共三块：一，击败绘画底端大螃蟹后方区域最里面会发狂的树妖后，往回走到之前拾取“返回骨片”的高台，会发现这里出现了一个梯子，沿着梯子一路向上，能在尽头拾取到1块圆盘；二，击败二阶段的芙莉德修女和艾雷德尔神父后获得；三，完全击败芙莉德修女后，与鸦村中的鸦人NPC再次对话后获得，注意此时他位于之前房子的外围，红色河道的梯子处。



中国时间11月26日凌晨3点，万众期待的《巫师之昆特牌》终于开始了他们的Beta测试，不过这次测试并非是完全公开，而是采用发送验证码的方式，所以并非是任何人都能够玩上，还需要一点运气。但幸运的是，目前这款作品已经确定由国内的盖娅互娱引进，所以我们也通过他们的帮助顺利得到了参与本次Beta测试的机会，并向大家仔细解析一下目前这款作品在经过一番改造之后呈现出的形态，和在玩法上的一些新变化。注意，这个特快专递是以海外版的《巫师之昆特牌》作为制作对象，目前国内版本的《昆特牌》还没有上线，可能会有进一步的修改，同时游戏目前也并未处于最终成品阶段，所以展现出的内容并不能代表游戏最终呈现出的品质。

另外本次特快的制作对象是XOne版的《昆特牌》，会加入一些和PC版之间差异的对照。PS4版尚未推出Beta测试，但游戏发售时会登陆PS4平台，各位索饭无须担心。

文 稀饭　美编 Juxi

巫师之昆特牌	CD Projekt	桌面棋牌
多机种	Gwent: The Witcher Card Game	美版
发售日未定	在线1~2人	对应年龄：未定
售价为PS4/XOne：未定		

系统详解

对于玩过《巫师3 狂猎》中原本昆特牌的玩家来说，《巫师之昆特牌》的界面，算是陌生中带着熟悉。游戏的整个界面都进行了大幅度的修改，所以不再如同当年游戏当中般地简约，而是有了较为详细的功能分类。但本质上，游戏的元素还是绝大多数取材于昆特牌，并没有彻底改掉游戏的核心规则，所以在经历过一开始的适应阶段之后，大家应该都可以很快地熟悉系统界面和每一个项目的功能，更何况本次Beta测试还有贴心的教程。接下来就让我们想说一下每一个界面的功能，和具体的游戏进行方式。



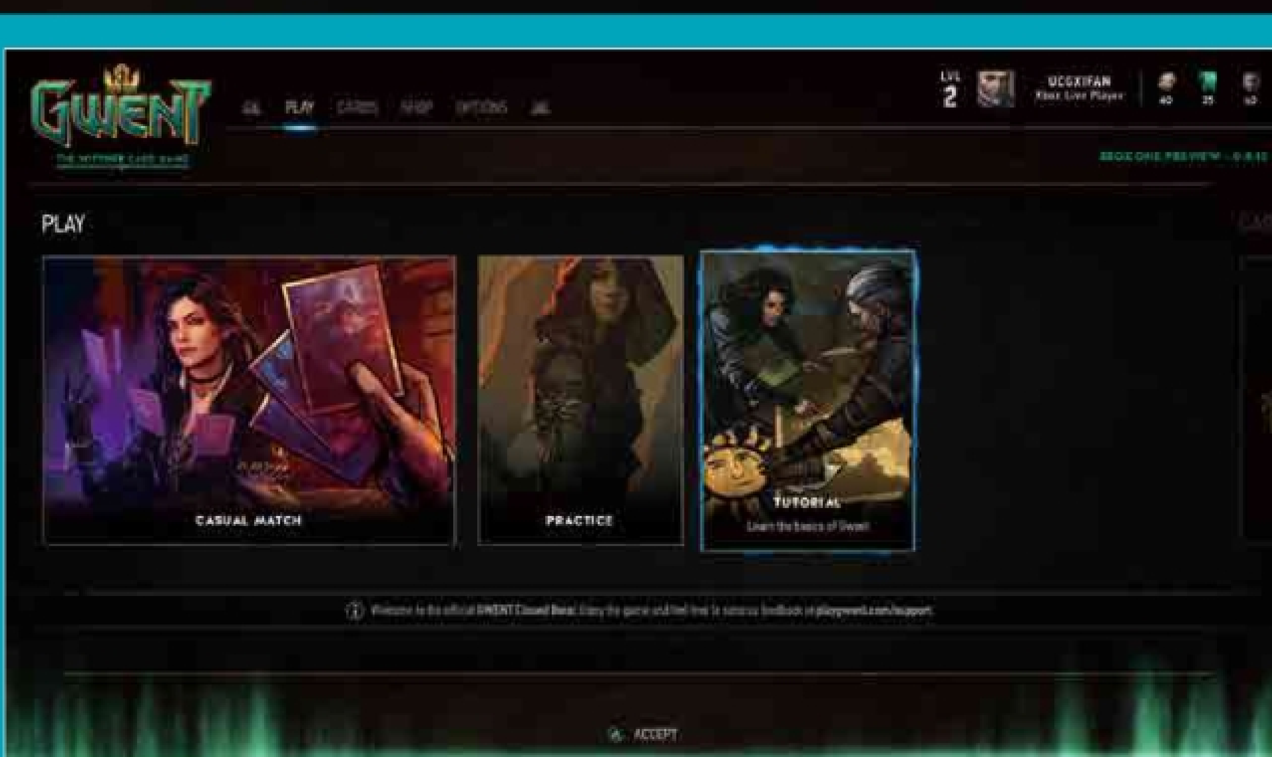
▲原图是为上一个测试版本“干掉服务器版”而创作的宣传图，内容很喜感。

界面解析

《昆特牌》的主界面分成了4个大项，分别对应游戏的不同功能，下面将一一说明。注意目前因为笔者玩到的版本是海外版，所以界面文字都是通过英文翻译而来的临时译名，准确译名以日后推出的国内版为准。

●游戏界面（Play）

这里是最主要的界面，根据玩家试玩的游戏版本不同，有一点分别，XOne版只有三个选项，分别是“休闲对战”（Casual Match）、“练习”（Practice）和“教程”（Tutorial），而PC版则多了一个“好友对战”（Friend Match），这当然不是为了嘲讽家用机玩家没朋友，应该是XOne平台上的Beta版没有加入对应Xbox LIVE的接口，所以没有做对应的功能，PC版使用的是CDPR自家的电子游戏平台GOG，做个好友对战功能自然就没难度了。下面大致说一下每个选项的功能。



1.休闲对战：这是目前XOne版中惟一能够和玩家进行对战的模式，根据目前的体验看来，搜索速度还是很快的。具体的搜索流程和一般卡牌游戏差不多，先选一套默认或是玩家自组的卡牌，然后等待配对即可。值得一提的是，《昆特牌》是支持跨平台联机的，所以XOne有时候也会搜到PC平台的玩家。

顺便吐槽一下，两个平台版本的对战玩家素质有着比较大的差别，PC版有不少新人，稀饭我玩的过程中常有虐菜的时刻，XOne大多数对手应该都是《巫师3 狂猎》的老玩家，又或是玩过这之前的Alpha封测版，战斗力很强，经常把我给虐了。

2.好友对战：基本的形式和休闲对战差不多，就是多了个邀请好友的步骤。

3.练习：开始游戏的形式和休闲对战是一样的，也是先选卡组再进比赛，但是对手只是电脑AI，阵营是随机的，而且手法不算太高明，只适合用来上手，想要精进还是继续找人来斗一斗吧。

4.教程：在第一次开始游戏时，会直接把玩家带入到教程当中，如果玩家一直沿着教程的指引玩下去，还会进入对建立牌组和使用商店的教程当中，最后能够拿到一个木桶（本作的卡包），正式游戏中应该也会沿用，建议到时候大家试一下。

© 2016 CD PROJEKT S.A. ALL RIGHTS RESERVED

●牌库界面（Cards）

这个界面应该是玩家除了游戏界面外最常来的，对应的功能有两个：建立牌组（Deck Builder）和卡牌收藏（Collection）。

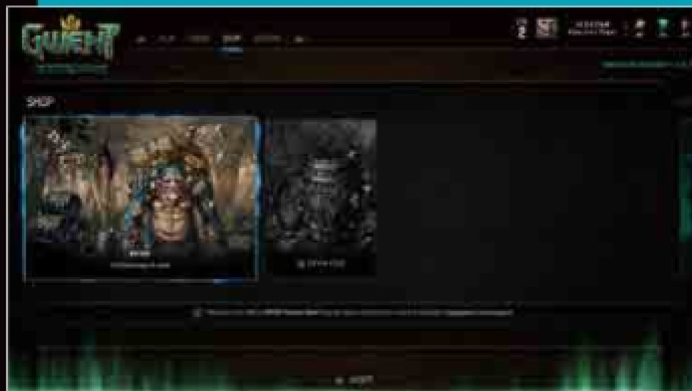
1. 建立牌组：游戏在一开始给出了4套默认的牌组，分别对应4个阵营，玩家可以选择对这些牌组进行编辑调整，也可以选择自己组一套。选择“新牌组”（New Deck）之后，玩家会需要选择自己牌组所属的阵营，这个界面有个比较特殊的用途，就是查看每个阵营的特殊能力，目前稀饭我发现Beta版当中似乎只有这么一个界面能够看到阵营的特殊能力，不知道之后能不能改善。另外玩家可以在这个界面看到目前尚未推出的尼弗迦德阵营。选完阵营之后还需要选择领袖，目前4个阵营都各有3个不同的领袖，但只有一个领袖是默认开启，其他的需要通过开桶（即开卡包）获得。领袖拥有各自的独特能力，可以一定程度上决定牌组的作战风格。最后就是从现有的牌库当中选择对应阵营的卡牌结合上中立卡牌，构成玩家自己特有的卡组。建立牌组的规则会在后文当中详述。

2. 卡牌收藏：等于是本作当中的卡牌管理界面，除了能够查看所有的卡牌（未获得的卡牌牌面为灰色，已获得的则是全彩的），这里还有目前虚拟卡牌游戏当中的重要功能——磨碎和创造卡牌。磨碎功能会在玩家账号等级到达3级后开启，这时候玩家选择一张卡牌并进入查看界面，除了可以了解卡牌的详细信息和衍生出的功能外，还可以选择制作或是磨碎这张卡牌，当然执行前者需要消耗“碎纸”（Scraps，在卡牌收藏界面显示为绿色的羊皮纸图案），而执行后者则会摧毁一张目前选中的卡牌，并获得一定量的碎纸。



●商店界面（Shop）

目前商店界面只有两个选项，功能都很直观，第一项是“商店”（Shop），第二项是“开启木桶”（Open Keg），功能简单归纳起来就是买包和开包，详细分析请看下文。



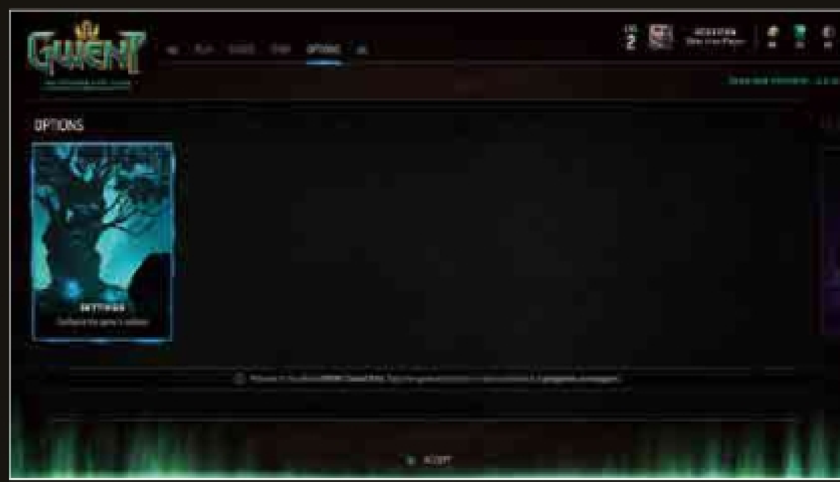
1. 商店：目前家用机版的商店功能和PC版有一点分别，情况类似于好友对战，家用机版因为没有对接Xbox LIVE卖场，所以只能够使用游戏中的虚拟货币来买木桶，而PC版除了用虚拟货币，还可以直接用美金买，欢迎各位欧洲土豪给我们发你们开出各种金卡的截图来晒一下。商店本身的主题也比较好玩，店主竟然是一只巨魔，所以一般货币他是不收的，因此在游戏当中玩家拿到虚拟货币不是什么金币，而是巨魔们喜欢的“矿石”（Ore）。只要通过比赛，玩家就有机会获得矿石，在赢下比赛并且令账号升级时获得矿石会更多，所以就算不氪金，只要坚持去比赛，玩家很快也可以攒到足够买下木桶的矿石。

2. 开启木桶：等玩家买下了木桶之后，就可以开启木桶来获得里面的卡牌了。不过本作的“开包”方式比较粗暴，是让巨魔直接把木桶捏碎，爆出里面的卡片。其实玩家也可以在商店界面选择开启木桶，只要画面最右上角的木桶标志处显示的木桶拥有数量有起码1个，就可以按下购买界面下方的“开启木桶”按钮来开启。

一个木桶当中会包含5张卡片，其中4张的品质是完全随机的，而且会在开桶之后立刻以背放的方式列在玩家面前，揭开就可以看到真正的卡牌效果。注意，游戏中不同阵营的卡牌卡背是不一样的，所以虽然玩家不揭开卡牌就不知道其内容，但起码可以对卡牌所属阵营有个概念。最后一张卡牌固定会是稀有、史诗或是传说级别的卡牌，而且不是只出1张，而是一次性用正面揭开的方式出现3张，但是玩家只能够选择其中1张，比起单纯的保底要更厚道和灵活一些，但也更残忍，要是出了3张都是你想要的，那只能劝施主你牢记鱼与熊掌不可兼得——当然欧洲人例外，有色人种总结出的哲理对白人不适用。

●设定界面（Options）

里面只有设定（Settings）这一项，内里的子项目包括了综合（General）、分辨率（Resolution）、图像（Graphics）和音频（Audio）4个子项目，对应游戏中功能的一些调节，建议PC版玩家按照自己电脑实际情况选择分辨率和图像品质即可，而XOne版则只有综合和音频两个选项，建议玩家在综合中关掉手柄的震动功能，因为其对应的震动时机和震动频率似乎没有调整好，经常出现手柄震动过强的情况，用得多耗电不说还容易损伤手柄震动马达。同时XOne版可以关掉跨平台联机功能，觉得PC版玩家操作占优势（鼠标点牌比较快？）的玩家也可以选择只和XOne玩家对战。



操作列表

鉴于主要界面的操作比较简单，这里只列出对战界面涉及到的按键操作。

按键	对应功能
左摇杆	移动光标
右摇杆	移动卡牌观察角度（在查看卡牌时）
方向键	移动光标
RT键	查看选中卡牌详情
A键	确定选择卡牌/特效目标
B键	取消
Y键	长按为本回合放弃出牌
X键	准备启用领袖能力
MENU	开启投降界面

玩法详解

从《巫师3 狂猎》玩过来的玩家可能对于昆特牌的基本玩法已经了然于心，而《昆特牌》的整体玩法逻辑也并没有跳脱出这个范畴，只是在细节上有了不少变化，无论是牌组构成的规则还是游戏本身的基本规则都进行一定程度上的改革，所以本次玩法详解会从建立牌组和对战方式两方面进行解说。



建立牌组

●基本规则

原版昆特牌：惟一的组牌限制就是对特别牌数量的限制，每个牌组只能够带最多 10 张特别牌，符合这一标准的牌基本都是在其他游戏中被归类为法术牌或环境牌的卡牌，例如能够让一排单位战力翻倍的领导号角，能够烧死场上所有最强单位的烧灼和能够把全场对应类型卡牌全部变成只有 1 点战力的天气牌。对于总牌数，原版似乎并没有对上限进行控制，笔者曾经把总牌数堆到了 48 张，当然牌越多在这个游戏里并不意味着优势。

新版昆特牌：《昆特牌》对玩家的组牌进行了更为细致而规范的限制，首先第一点就是确立了牌组的上限和下限，最多 40 张，最少 25 张。同时游戏也不再只是用"特别牌"这种相对笼统的方式来限制牌组中的特定类型卡牌数量，而是根据卡牌能力的不同，分成了三个品质：青铜（Bronze）、白银（Silver）和黄金（Gold）。

只要总牌数不超过 40 张，玩家可以把任意数量的青铜品质卡牌放入到牌组当中，它们往往都是一些比较符合强度模型的牌组，战力高则基本没有特效，有特效则往往并不强大，又或是在使用上存在着一定的限制，大部分的普通单位，还有原版当中的天气牌都被算入了这个品质当中。

白银级别的卡牌强于青铜，他们一般拥有更高的战力，或是有着强大的特效，领导号角、能够在退场后召唤雠特怪的奶牛和战力高达 10 点的蝎尾狮都是这个级别的卡牌，但是也因为它们相对强大，所以一个牌组最多只能带上 6 张，而且白银卡牌虽然强大，仍然无法免疫任何特殊效果。



▲一个暂时还是空白的牌组，其中左上角已经标出了总牌数、白银卡牌和黄金卡牌的数量限制。

▼强大的黄金卡牌版杰洛特，目前游戏中的两张杰洛特卡牌都是金色的，但官方透露以后会有白银卡牌版的杰洛特，失去了特效免疫的优势，但是也能够通过猎魔人药水进一步强化战斗力。



黄金级别的卡牌是游戏当中最强大的卡牌，一般会拥有超越青铜甚至是白银级别卡牌的战力或是强大的特效，而且黄金卡牌免疫一切特殊效果，无论是正面还是负面效果，虽然失去了被增强的机会，但也使对手很难削弱或摧毁这些卡牌召唤出的单位。单体战力高达 12 点的系列主角杰洛特就是最典型的黄金卡牌，同时大部分游戏当中的重要角色——也就是英雄都是属于黄金牌，其强度则遵循无特效战力高，有特效战力低，特效越强战力越差这个强度模型，但因为特效强度一般取决于场面上的形势，所以目前来说并非所有黄金卡牌的强度都属于一个级别。不过黄金级别卡牌的强大还是毋庸置疑，因此每一个牌组最多只能携带 4 张黄金卡牌。

●组牌心得



▲如果没有趁手的黄金卡牌，用白银卡牌作为核心也是可以的，例如这套完全以领导号角为核心的强化流北方诸国。

1. 选择顺序：一般而言，一套完全空白的牌组最好是以黄金卡牌的挑选开始，一来这个类别的卡牌是最少的（Beta 测试刚开始时玩家手上的黄金卡牌就只有一张杰洛特），二来则是这一类卡牌一般是玩家的连锁套路中心，许多黄金牌的特效需要通过其他卡牌配合才可以产生最大化的效果，所以选好了黄金卡牌，就可以给其他卡牌选择提供基本的思路。之后玩家可以对白银卡牌下手，又或是现在青铜卡牌当中选好了对应黄金卡牌套路的卡牌，再来选择强力的白银卡牌进行补充。

2. 卡牌数量：总体而言，虽然游戏允许玩家选择最多带上 40 张卡牌，但是实际游戏当中，这种选择需要有合理的战术与足够的卡牌数量去支持，例如玩家偏向于使用有集合能力的牌，那么牌组当中有越多相同的卡牌的确可以提升其使用集合能力时的表现。但是，昆特牌本身规则决定了卡牌数量越多，玩家想要抽到自己想要卡牌的机会就越低，开局 10 张手牌，3 次换牌机会，加上第二回合抽 2 张和第三回合（如果双方能打到这一回合的话）抽 1 张，不算其他特效，玩家能够抽到的牌也只有 16 张（其中有 3 张还会被换掉），牌组本身基数越大，则意味着抽牌时的选择越多，抽到玩家想要的连锁组合的机会越小。集合能力不再召唤已经处于玩家手牌中的同名卡牌则让牌组数量基数大变成了另一种负担，如果你手牌中有 2 张同名的卡牌，那么你就是亏了，而且同名卡牌数量越多，首抽 10 张卡当中抽到同名卡牌、换牌时换到同名卡牌和第二及第三回合抽到同名卡牌的机会也直线上升，这些情况都会影响玩家的战术发挥。所以从理想角度来说，一个总卡数维持在 30 张以下的牌组应该是比较合理的，能够维持在最低下限 25 张自然是最好，但是前提是不影响牌组发挥。

▶怪兽巢穴这张特殊卡牌虽然是青铜牌，却是走集合召唤流的怪物卡组的核心卡牌，也是这部分文字中提到的堆卡牌路线中弥补多同名卡牌损失的一个途径，就算手牌里同名卡牌多一些，只要都打出去然后立刻用兽穴，就可以复制出一批牌来。



3. 金银选择：因为实力往往比起青铜卡牌要强大，玩家组牌时倾向于选择白银卡牌和黄金卡牌自然是理所当然的事情，规则当中对于这两种卡牌的限制也是正是源于这一倾向。那是不是意味着玩家起码也需要把白银卡和黄金卡带满？显然不是。

一个很重要的原因会阻止玩家这么做，就是卡牌之间的特性有可能是会互相影响发挥的，例如你选择带一张烧灼和一张蝎尾狮，虽然严格来说两者使用不冲突，但实际上如果两者都在手牌当中，如果后者上场，那么前者使用会受到限制，因为一般怪物根本没法达到蝎尾狮的战力高度，而倒过来也一样，如果战场上出现双方频繁使用小战力单位堆叠，玩家也不敢随意使用蝎尾狮，因为如果使用了之后对方派出战力略逊一筹但是数量更多的高战力青铜卡牌来对抗，玩家也无法通过烧灼清掉对方的场。

相比起来，黄金卡牌虽然因为本身免疫任何特效的关系，难以互相影响，但其特效却不一定可以良好地互动，例如血腥男爵的特效之一是召唤一个属于近战单位的尸婴，而卡兰希尔（狂猎当中的法师）则能够召唤出霜霰天气和 2 只狂猎之犬，如果两个一起上场，鉴于尸婴无法免疫霜霰效果，等于直接被降了 3 点战力，而这还算是黄金卡牌之间互相影响比较轻的情况了。所以带强力卡牌最好仍然是以双方能够互不影响为前提。当然，《昆特牌》一般起码要打两个回合，要是玩家铁得下心能保证自己就算抽到了这两张卡，也是一个回合用一张，那么就尽管放吧。



▲和原版昆特牌里一样，敌我不分的烧灼在很多场合下使用都有着这样那样的限制。

对战方式

昆特牌的基本对战规则，相信很多从《巫师3 狂猎》玩过来的玩家都大概有个概念，而在《巫师之昆特牌》当中，游戏的规则经历了一定的变化，虽然总体而言套路没有太大的更改，但是也引入了一些新的元素，下面将在讲述游戏规则流程时一并提及。

●抽卡

和大多数卡牌游戏一样，《昆特牌》的每一局都是从抽牌开始。系统会自动帮玩家从牌组当中抽出10张牌，虽然这个抽卡理论上是完全随机的，但似乎CDPR还是在算法上进行了一定的调整，除非玩家自己的卡组极其不均衡，不然的话单位牌和特殊牌的比例一般都是在3/7、4/6和5/5之间浮动。这一点似乎比原版昆特牌要好，在原版当中如果玩家不对牌组进行合理调整，特殊牌过多或是单位过多的情况屡见不鲜。



▲开局就抽到黄金杰洛特，这盘有点欧哦！

●换卡

也算是昆特牌的传统项目，但是在《昆特牌》当中，换卡的机会从2次变成了3次，能够换掉手牌中接近3分之一的牌，在手牌构成比较差的情况下这种机会有可能会拯救玩家的面对的糟糕局面。但因为用于换卡的卡牌也是随机的，有非洲血统的牌手把自己的手牌越换越臭的情况也是存在的。被换下来的卡牌会被放回牌组当中，所以在之后还会有机会被抽到。如果玩家在换了1张或2张牌后觉得手牌足够好，或是抽到了天胡根本不用换，也可以直接按B键跳过换牌阶段。

◀换卡虽然不一定能换到好卡，但有时候先把不符合目前手上牌组战术的卡牌排除掉也是有必要的。

●第一回合

在游戏中的第一回合，玩家需要用手上的10张手牌来进行对决，当然如果算上领袖能力那就是11张牌，除非松鼠党使用了其阵营特殊能力，否则哪一方先出牌是完全随机的，而且因为游戏不存在费用的概念，所以也没有类似《炉石传说》中的魔法币补偿机制，但因为游戏每回合都规定玩家必须出一张牌，不出就必须使用跳过来完全放弃这一回合之后的出牌机会，所以先手有时候不是优势，反而是劣势。



视玩家最终堆砌战力的情况，第一回合会有两种结果，第一种是一方战力占优，另一方落败，则一方拿到半胜（游戏中显示为半个皇冠，就是游戏标题上的那个），游戏进入下一个回合。另一种则是双方战力一致，视为平局，双方各获得半胜，直接进入第二回合决胜负。

除非玩家对于自己的手牌特别有信心，否则最好不要进入平局，这样会令对手被迫底牌尽出，场面可能会比较难被一方掌握在手中，胜负难料。

另外，除非一方玩家在这个回合直接投降退出对局，否则对战双方都是无法在第一回合直接赢得游戏胜利的。

◀这个第一回合打得有点拼，但是拼赢了，第二回合双方手牌都不多，怪物阵营可以在场上随机留下一张牌，赢面会更大一些。

●第二回合

游戏进入到第二回合，上一回合的胜者变为先出牌，如果是平局，则出牌顺序为随机一方先出。但是因为松鼠党的阵营能力进行了修改，如果第一局没用这个能力，选松鼠党的可以决定第二回合谁先出手（或是留着这个能力用在第三回合，前提是这一回合不能输）。上面提到的是《昆特牌》新增的元素之一，另外一个则是第二回合对战双方可以再抽牌，各自抽2张，这是完全有别于原本昆特牌的设定。毫无疑问这个设计对于增添竞技的趣味性大有帮助，毕竟本作目前已经削弱了间谍的抽牌机制，更显得第二回合的这2张牌珍贵。

之后的对局和第一回合没有太大分别，当双方分出战力高低后，如果获得半胜的玩家再胜一局，则获得胜利，而如果是第一回合输掉的一方赢得第二回合，则游戏计入第三回合。

还有一个奇特的情况是，如果双方在第二回合也平局，则双方都算输。



▲有时候虽然拼尽全力赢了第一回合，但是和对手产生了比较大的手牌差，那往往就意味着后面的第二回合会很难打。

●第三回合

第三回合，仍然是上一回合的胜者变为先出牌，而这一回合也加入了新设定，双方玩家都可以再抽1张牌，虽然数量不多，但第三回合一般都是靠着一点点战力差异就可以决胜负的残局状态。这个回合无论是哪一方获胜，都会结束对战。胜利一方会得到更多的奖励，如果对战双方都给对方发一个“打得不错”（Good Game），还可以让对方额外获得一些奖励，所以对战完了也别忘记基本的礼仪。



▲打到第三回合往往双方都会弹尽粮绝，所有有时候输1点战力也还是要输。

还有一种特殊的情况就是第三回合出现了平局，则双方都算输。

结语

在大家看到这篇文章的时候，《昆特牌》的Beta测试仍然在继续，而游戏的发售日则尚未进一步公开，看来虽然CDPR响应大家的要求，把昆特牌做成了一款单独的游戏，但也保持了足够的审慎，还是想要搞清楚这款作品到底是否真的能够创造出一种全新的卡牌游戏流派，甚至是成为下一个《炉石传说》。目前看来，其实游戏还是有不少可以改进的地方，但也的确有着不少值得称赞的革新之处，处处透着波兰人的匠心。所以先不管这款游戏到底能不能成为下一个热点，作为一个曾经的昆特牌大玩家，我们还是会对这款游戏寄予厚望，并一直对其给予关注和支持。也请大家期待接下来的《昆特牌》国服版公测，到时候，大家都可以体会一下“来一盘昆特牌”的魅力了。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



关于新主机 Nintendo Switch 的详情，官方将在 1 月 13 日召开发布会并进行网络直播完整公布。不过这也让我们可以把关注点先集中在年底的 3DS 游戏阵容，比如近期的《跃出 动物之森 amiibo+》就是一个不错的大型更新。如果你也好久没进过村子，那么就不要错过本期应援团了！

《跃出 动物之森 amiibo+》开始配信



3DS 游戏《跃出 动物之森》在 11 月 2 日正式配信了 1.4 版本的更新包，容量约为 204MB(1700 格)，安装更新包之后游戏将变成《跃出 动物之森 amiibo+》。已经拥有原版游戏的玩家可以免费下载进行更新，而新玩家也可以等到 11 月 23 日实体版《跃出 动物之森 amiibo+》发售，价格与廉价版一样都是 2916 日元。

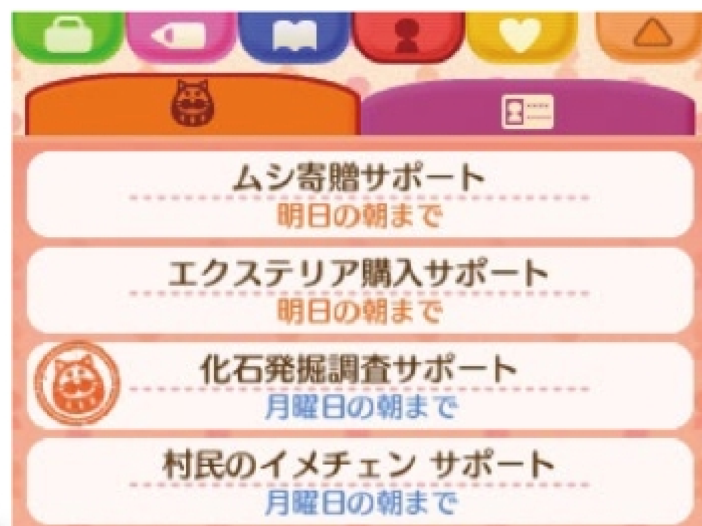
作为 4 年前的老游戏，这次的更新在服务粉丝方面可以说是相当厚道。虽然是以追加 amiibo 为主，但是实际上对于没有买 amiibo 的玩家，更新之后的版本也变得更加便利，可玩的内容更加丰富。下面就来看看游戏更新都增加了哪些要素吧。

●生活支援

更新完毕进入游戏时，静江就会向我们介绍新系统“生活支援”。简而言之就是一个上手教程兼日常任务系统。



跟静江对话之后，可以发现村民卡片的界面中新增了生活支援任务列表。这些任务分为两种，一种是每天早上都会更新的日常任务，另一种是每到周一早上就会更新的周常任务。完成任务之后来到役场调查新增的橙色设备就可以打卡交任务，获得“故乡兑换票”。这种票除了用在兑换露营地的限定商品之外，还可以到邮局的 ATM 处换钱。



对于新玩家 / 新村民，第一个日常任务是跟 5 个村民对话。对于老玩家，则是尝试一下新功能 (将衣服挂在墙壁上)。完成之后去打卡 (这是第二个任务，所以要再打卡一次)，以后的任务就是随机的了。

●露营车

在村子的左方或者右方岩壁追加了新的出口，从这里可以进入露营地。露营地左侧的商品以及露营车里面的家具都是全新的限定品，要使用“故乡兑换票”才能买。露营车中的家具每人每天最多只能订购 3 件(包括别人的村子)，第二天就可以在邮箱里面收货。

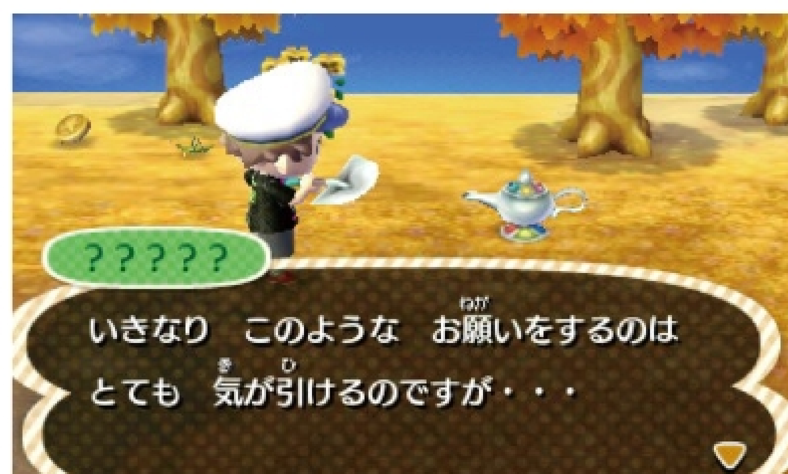




每次停泊的露营车为两台，其中一台是限定出现的 NPC，比如卖股票的野猪或者节日限定的动物。另一台露营车要使用 amiibo 召唤出来。跟召唤出来的动物对话，选择第二个选项就可以让他搬到村子来住(不支持第 1 弹 ~ 第 4 弹的 SP 卡片角色)。

●amiibo功能

在村子四处走动，会随机触发被幽灵“???”呼叫的事件。继续到处走走，再次触发对话，然后就可以在附近发现神灯精。把它捡起来带回家调查一下，神灯就会为我们开启 amiibo 系统。



扫描联动的玩偶型 amiibo 或者《动物之森》的一系列 amiibo 卡片，会出现对应的 NPC。对话时提供两个选项，第一个是让这只动物的露营车出现在露营地或者搬到村子来住，第二个选项是索取一个物品。另外，扫描《动物之森》NPC 的玩偶型 amiibo，比如静江，则是可以让 NPC “休息”，召唤其露营车出现，而 NPC 原来的岗位则是被神灯精临时顶替，但该 NPC 的功能会无效，所以最好是把当天的事情做完，再去刷这种 NPC。

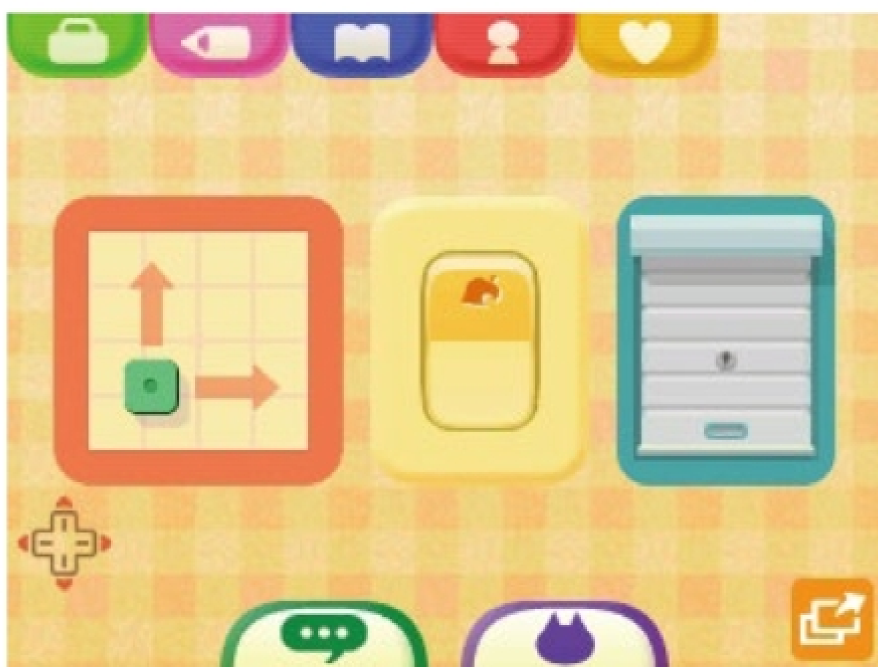


选好之后还可以入手 5 张兑换票。需要注意的是，amiibo 只能每天刷一次哦。

支持的《动物之森》amiibo系列
玩偶型《动物之森》amiibo
《动物之森》amiibo 卡片第 1 弹～第 4 弹
《跃出 动物之森 amiibo+》露营车卡片 50 种 / 三丽鸥角色联动卡片 6 种

联动的amiibo系列
《Splatoon》
《塞尔达传说》
《怪物猎人 物语》
《任天堂全明星大乱斗》（村民、林克、塞尔达、希克、加农道夫、猫眼林克）

●家居布局功能



在还清房贷的情况下，到狸猫房产处就可以在“增筑”选项下找到新加入的“隐藏仓库”选项。这是一个与原有的物品柜隔离，在自家使用的 360 格容量超大物品箱。到第二天完成增筑之后，就可以在下屏看到新的仓库按钮。

隐藏仓库新建完毕，再次来到狸猫房产处，会进行简单的家居布局功能教学，然后就可以开启《动物之森 欢乐家装设计师》之中使用下屏摆设家具的功能。该功能在博物馆 2F 展示厅同样可以使用。

这里为没有玩过《欢乐家装设计师》的读者提供一点小 Tips：点开下屏的布局按钮，可以看到房间里面的几类物品的图标。拖动图标改变物品摆放的位置，多次点击可以改变物品的朝向；点按并拖出选择框，可以同时选中多个物品进行拖动；有十字图案的物品可以重叠，比如桌子上面可以放置物品，那么它们的图标中央都会标有十字图案；另外，贴在墙壁的物品也可以直接拖动从而改变位置。完成布局时，点一下最下方的按钮即可退出编辑模式。

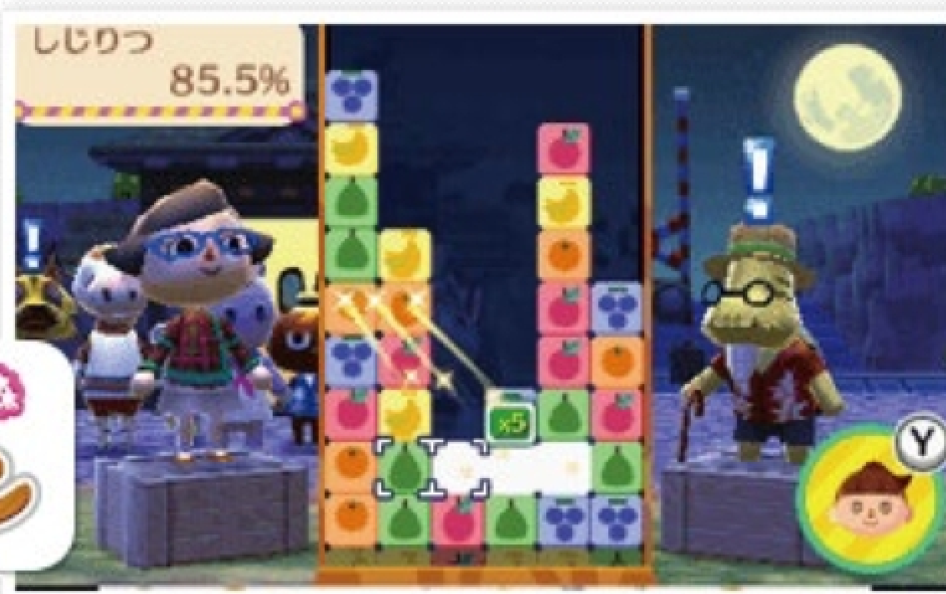
●小游戏

本次更新还追加了两个小游戏，游玩时达成某些成就会收到邮寄的奖品。小游戏开启的条件比较苛刻，如果没有购买过玩偶型动森 amiibo 的话，就需要在商店使用 3DS 游戏币购买幸运曲奇，用吃出来的签去跟店员抽奖，直到抽中了 Wii U 或者 3DS 的景品才能玩得到。



▲ Wii U 版的小游戏，玩法是走格子进行探索，以逃出无人岛为目标。使用 3DS 游戏币可以召唤村民，而使用 amiibo 卡片则是可以召唤出相应的动物。





▲ 3DS 版的小游戏是消消乐，玩法是横向对调方块达成三消，单个方块可以推到边缘使其掉落。使用《动物之森》玩偶型 amiibo 的话，可以改变必杀技。

●其他

联动特典

拥有《动物之森 欢乐家装设计师》的玩家，可以在《跃出动物之森 amiibo+》的游戏开始画面选择与其存档联动，获得邮寄过来的一个模型景品，以及开启商店订购目录里面的特典商品（需改建到便利店以上）。

amiibo摄影

在游戏的开始画面，追加了摄影功能。可以使用 3DS 的前后摄像头进行拍照，并且将游戏内的角色布置到画面之中。在摄影前，可以改变角色的姿势、角度和表情，而且还能扫描任何一种《动物之森》的 amiibo，从而召唤出自己喜欢的动物来一起拍照。

村子重建

将建设了一段时间的村子推倒重建的时候，狸猫会为村子估价。玩家可以选择接受他的收购，或者像以前一样从零开始建村。出卖旧村子获得的金钱会自动存在 ATM，开村之后就可以使用。

带上好友去冒险《Miitopia》年末发售

平台：3DS
发售日：2016年12月8日
售价 5,076日元



《Miitopia》是融入了勇者斗魔王 RPG 元素的模拟游戏，玩家可以将任意的 Mii 设置为游戏中的主人公和队友，甚至连最终的大魔王和其他的 NPC 也都可以由任意的 Mii 去扮演，从而体验一场独一无二的情景冒险剧。这种游戏类型的乐趣实际上跟《朋友收藏》系列”如出一辙，代入不同的 Mii 就会让剧情产生不同的笑点，但是换作 RPG 元素之后，又让本作变得相当独特。游戏的试玩版（预告片）已上架 eShop。



游戏中有着 12 种以上的职业和 7 种性格，将亲朋好友的 Mii 分配进去，就可以踏上挑战魔王势力的王道冒险之路。而主人公的目标，则是从大魔王手上夺回无辜民众的“脸”。比起扮演，玩家更像是一个旁观的上帝。在角色住宿时，玩家要撮合他们，从而增进感情；喂食不同的料理，可以改变角色的能力值；将零用钱交给角色，会获得意想不到的物品和装备。在战斗中，玩家则是会看见 Mii 之间的人际关系对战斗技能、战斗力的种种影响。

此外本作支持从手机 APP《Miitomo》《朋友收藏 新生活》导入 Mii 形象，并且支持 26 种玩偶型 amiibo 的限定服装，其他 amiibo（卡片型除外）则是可以刷到游戏内的票券。

XBOX STYLE

进入2016年下半年以来，Xbox One凭借新型机和独占大作，在全球尤其是北美地区销量突飞猛进，将老对手PS4成功踩在脚下。然而这个成绩也得归功于索尼正在蓄PS VR和PS4 Pro的大招，而且在亚洲地区PS4仍然有着难以追赶的优势。也正是因为这些原因，本栏目也是有一段时间没和大家见面了。不过随着Xbox One S亚版推出，以及众多大作的接连登场，Xbox One迎来了又一个高峰期。



《镜之边缘》两作加入EA豪华午餐

EA ACCESS是EA在Xbox One上推出的独占服务。玩家只要交了"保护费"，就可以获得免费游戏、提前游玩等特权。如今EA宣布，《镜之边缘》与《镜之边缘 催化剂》已于11月9日正式成为EA ACCESS的免费游戏。和PS+、Xbox LIVE的免费游戏机制一样，只要你在免费期间下载了这两款游戏，那么在会员期间你可以无限制游玩两作，不过会员过期之后无法续玩。



目前EA ACCESS的月费为5美元，年费为30美元。不用说，如果你对这两款游戏感兴趣，肯定是充个会员比较划算，更别提还有其他优惠了。EA此前已经明确表示，《星球大战 战场前线》将在12月加入"豪华午餐"！

值得一提的是现在PC上的Origin用户（EA的游戏平台）也可以订阅此服务，只是免费游戏和Xbox One有些区别，这里就不多说了。PS4目前不支持此服务。

微软公布VR头盔

在10月底召开的微软秋季发布会上，微软不仅公布了名为创造者更新的Windows 10重大更新，而且还正式公布了Windows 10 PC专用的VR头盔。

这款VR头盔被命名为affordable，由微软与宏碁、华硕、戴尔、惠普和联想合作推出，定价为299美元。affordable首次内置了六自由度动作感应器，无须摄像头等其他设备即可支持定位追踪。从性能来看，affordable要强于PS VR，但从合作伙伴的名单不难看出，这款设备并不是主要为游戏服务的。另外affordable目前也不支持Xbox One，不过由于目前微软力推Xbox One和Windows 10一体化的Play Anywhere服务，所以也不能说和Xbox One毫无联系。

在这次发布会上，微软还宣布Xbox One S将以免费更新的方式支持次世代音效标准——杜比全景声（Dolby Atmos）。追求顶级视听效果的玩家可以留意一下。



《生化危机7》中文版厚道无边

喜欢《生化危机》的中国玩家对于Capcom来说是个比较特殊的存在。中国玩家可以分为两派，一派只认BIO HAZARD，另一派则喜欢RESIDENT EVIL。不过不管哪一派，双方对于游戏的暴力都是秉承越多越好的态度。这使得Capcom从很早开始，就坚持在亚洲地区发售两种包装的《生化危机》游戏。

将于2017年1月24日发售的《生化危机7》将秉承这个传统。亚版将分为《BIOHAZARD 7》、《RESIDENT EVIL 7》两种封面设计，大家可以自取所需。而且无论是哪个版本，都将达到最高血腥程度。本作在日本发售时按血腥程度分为一高一低两个版本，而中文版将比日本最高暴力级别的版本还要血腥！当然亚版是附带中文字幕的，而且分简繁两种字幕。



《蓝龙》现已支持向下兼容



尽管现在越来越多的X360游戏已经能在Xbox One上运行，但日式游戏的数量还是偏少。不过日前顶级日式游戏大作《蓝龙》现已支持向下兼容。《蓝龙》的口号是"由最强组合奉献给所有RPG爱好者的新世代RPG"，而游戏的开发阵容也验证了"最强"之名。来自《最终幻想》的黄金搭档坂口博信和植松伸夫负责剧本和音乐，作为《勇者斗恶龙》象征的鸟山明负责人设，这个组合不说绝后，至少在当时已是空前。

如果你还没过这个大作，不妨上X宝买上一张。目前该作价格十分低廉，买回来放入你的Xbox One即可开始安装。

栏目主持 筒子君

游运汇

GAME GAMES

转眼之间已经来到了十一月份，大家还记得八月的时候那个没有讲完的奥运会主题吗？因为之前每一期各种篇幅的问题，这篇稿子确实来得晚了一些，不过没关系，出完了这个系列也就差不多冬天了，到时候咱们连着冬奥运一起讲！好吧，不开玩笑，接着上期的话尾咱们来讲讲 SEGA 和奥运会的故事。

SEGA——版权的豪门世家



▲SEGA曾经甚至还有过体育类游戏的专属LOGO。

在上期栏目介绍 Konami 旗下奥运游戏历史的最后，特别跟大家提到过，游戏史上首款与奥委会官方达成合作的奥运游戏作品，就是由 SEGA 在 1992 年所发行的《Olympic Gold》，而这期栏目我们就来了解下 SEGA 与奥运游戏的故事。要知道在上个世纪 90 年代那时，相比 Konami 而言，当年还在销售主机的 SEGA 绝对属于财主级别的大厂。在他和任天堂相争的那些年里，SEGA 对于自家主机的定位就如同现在的 PlayStation 和 Xbox 一般，更多面向青少年或成年玩家，这一特性也使得他们甘于投入大量资金拿下授权来打造一些体育游戏。如果大家熟悉过往的体育游戏史的话，就会发现无论是足球、篮球、还是棒球，直到 SEGA 退出主机市场的争夺为止，众多运动的官方游戏授权其实都掌握在 SEGA 的手中。

1992年的第一块“奥运金牌”

眼看着 Konami 那边的奥运游戏在任天堂的主机平台上赚了个盆满钵满，SEGA 自然不会错过这一新兴的热门题材，于是在 1992 年，第 25 届夏季奥运会“巴塞罗那奥运会”举办之前，他们成为了首个拿到奥组委官方授权的游戏厂商，并打造了这款名为《Olympic Gold》的奥运游戏，这款游戏当年曾发行在 Sega Genesis、Sega Master System 以及 Sega Game Gear 掌机三大平台之上。值得一提的是，因为成为了奥运会的官方游戏，所以当年奥运会的另一大重要合作伙伴——“可口可乐”的商标也出现在了本作的封面之上。实际上在奥运会的历史中，1992 年的巴萨罗那奥运会也是商业合作腾飞的一年，可口可乐更是牵头赞助了奥运圣火的传递。



▲《Olympic Gold》游戏封面的左下角可以清楚地看到可口可乐的商标。

为了突出是官方合作的游戏，本作在开场动画中列数了自 1896 年来百年间奥运会的举办地，而当计数终于增加到 1992 年时，画面一转来到了一个巨大的屏幕之上，此处就是玩家的游戏主菜单。在这里我们可以选择进行单项训练、迷你奥运、完整赛事以及查看奥运纪录。而当玩家完成选择并输入自己的名字点击确定后，画面下方就会出现一名运动员来点燃圣火，圣火燃起之后场边还会有和平鸽飞出。不过令人遗憾的是，92 年奥运圣火由运动员雷波略在距离圣火 70 米的距离通过射箭来点燃的这一杰出创意并未得到还原。



▲游戏开场。



▲游戏中圣火被点燃的画面。



▲准备点燃圣火的雷波略。

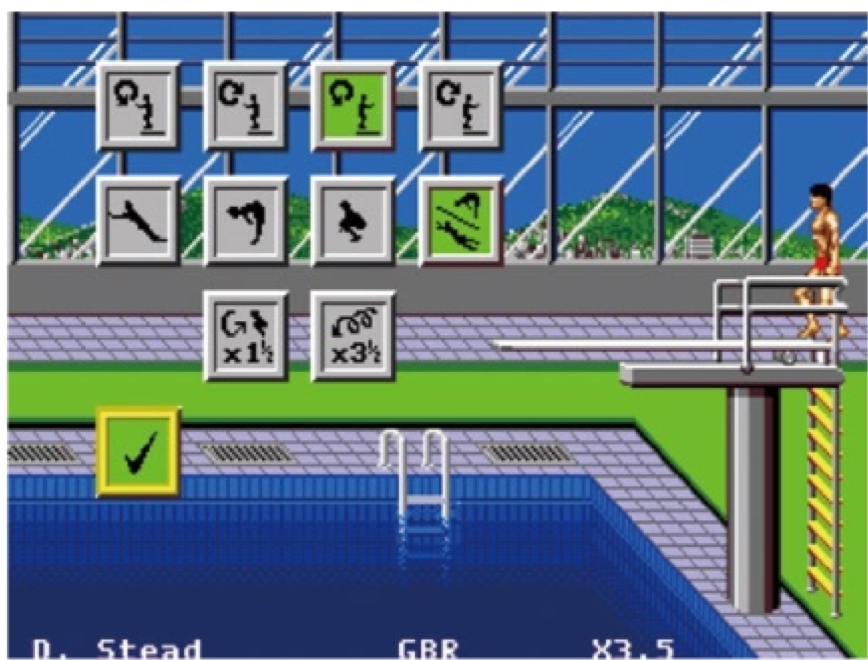
内容方面，本作共包含七个项目，分别是：男子 100 米、链球、射箭、男子 110 米栏、撑杆跳、200 米自由游以及男子三米板跳水这七项。游戏的玩法上，本作并没有跳出同类游戏既有的基础，打造出自己的特色，这里就不再过多赘述。



▲射箭项目算是本作中最有特色的一项，赛事中画面左上角的准星会逐渐移动到靶心位置，玩家只要在合适的时间按键操作即可射箭命中靶心。



▲撑杆跳的设计十分尴尬，玩家如果起跳失误的话并不会摔倒，而是傻呆呆地保持图中的静止姿态。



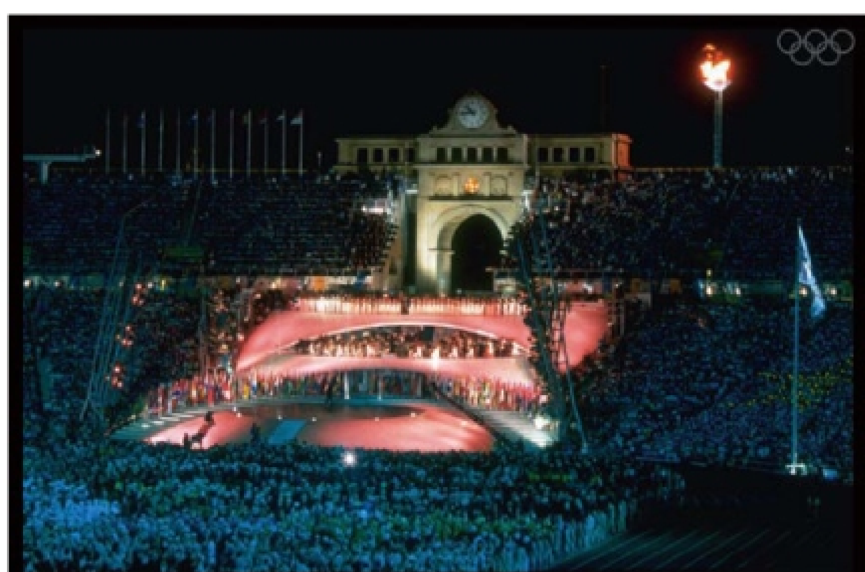
▲跳水项目中玩家可以选择起跳方向，翻腾动作以及转体姿态等内容，因为与传统竞技项目不同，跳水运动中玩家也需要像现实中一样，确定技术动作的难度分数后，再根据完成得分来计算是否足以打破世界纪录。

虽然内容没有太大新意，不过毕竟是官方合作游戏，《Olympic Gold》还是存在许多令人



▲游戏中的巴塞罗那蒙锥克体育场。

满意的细节。例如当我们首次开始游戏时，就会发现画面中的赛场就是完全按照当年奥运会的主体育场“巴塞罗那蒙锥克体育场”所打造。体育场的双层看台，以及时钟塔大门都非常惹眼。


▲开幕式上的蒙锥克体育场照片。

在赛事中如果玩家可以创造好成绩的话，还能获得奥运奖牌，当然奖牌的造型也是完全按照现实中的样子所打造。


▲奥运会金牌实物图与游戏中的金牌对比。

最后，当玩家完成所有项目后游戏还会统计我们所有的奖牌，并计算出最终的分数排名。排除玩家的操作所带来的影响，其实游戏还有一个隐藏设定，不同国家选手都拥有自己擅长的项目，例如美国人精于短跑，而俄罗斯选手则往往能在撑杆跳项目中取得好成绩，即便他们在玩家的打压之下很难获得金牌，不过我们还是可以从其他奖牌的获得情况中看出这一设定的存在。另外比较遗憾的是，在玩家完成所有项目后，游戏只会播放一段体育场上空燃起烟花的动画，让玩家的成就感大打折扣。所以就游戏整体表现而言，本作相比 Konami 同期的《Track & Field Ⅱ》真的要逊色不少。

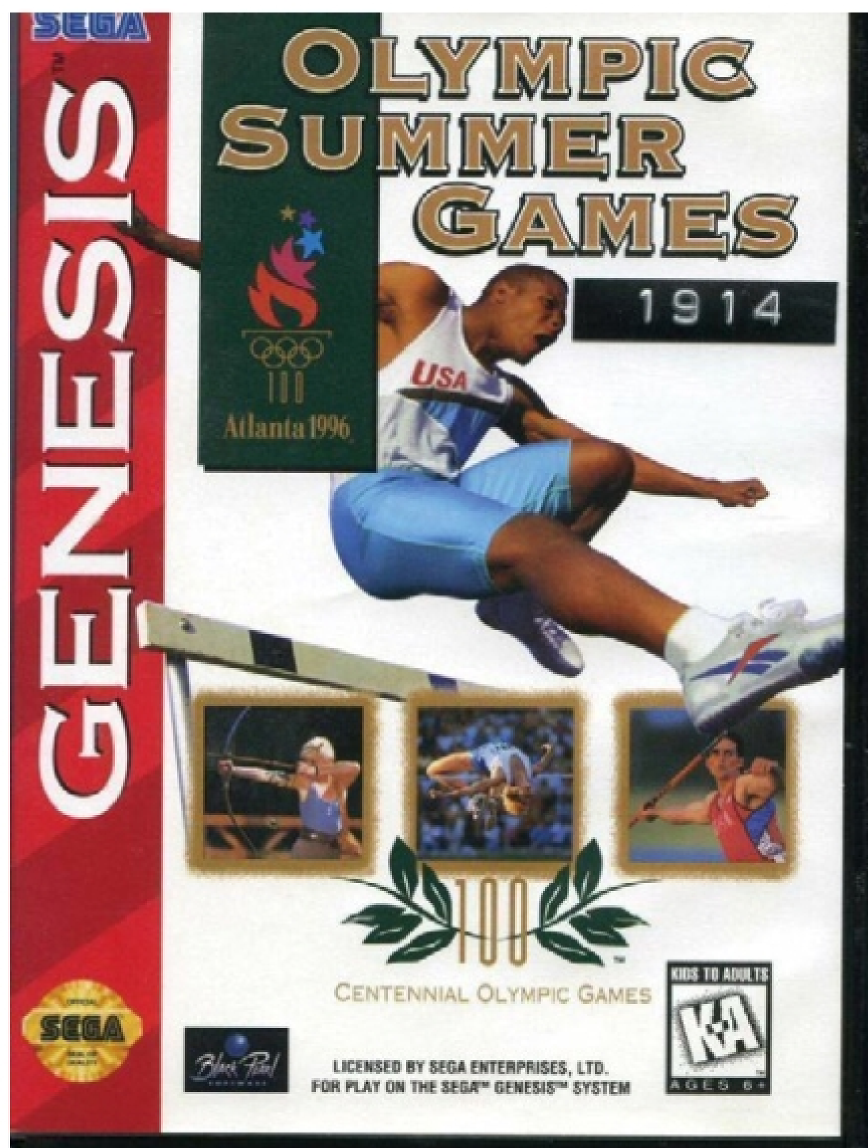
体育无界 宿敌的联合

纵然拿到了官方合作授权，但因为游戏没有走出自己的风格，SEGA 所打造的几款奥运游戏最终都不算成功。同时这几年因为 SEGA 在主机市场上的节节败退，所以在 1996 年推出了《Olympic Summer Games》之后，SEGA 就暂时不再染指此类游戏了。另外，当年的《Olympic Summer Games》已经不再是 SEGA 的独占作品，它分别登陆了任天堂的 SNE 和 GB 主机以及索尼的 PlayStation。

《Olympic Summer Games》这款游戏中，制作组将游戏画面从 2D 改为了以 2.5D 的视角呈现，但是内容上依旧新意不足，赛事项目也没有脱离多年来此类游戏的大框架。另外，必须说明的是游戏虽然是由 SEGA 发行的，不过开发团队其实是一个叫做“U.S. Gold”的小组，包括前面的《Olympic Gold》以及对应 1994 年利勒哈默尔冬奥会的《Winter Olympics: Lillehammer 94》，这三款游戏构成了 U.S. Gold 小组的奥运三部曲。



◀U.S. Gold小组的LOGO。



▼《Olympic Summer Games》封面。



▶《Winter Olympics: Lillehammer 94》封面。

在 SEGA 选择抽身之时，奥运题材游戏已经陷入了瓶颈，在后来的几年中尽管也出现了不少同类游戏，不过也只能为玩家带来画面上的一些无关痛痒的进化，所以从最初的火热到

后来的食之无味，因为创意的匮乏，奥运游戏已经走进了死胡同。

当玩家逐渐失去对奥运游戏热情的时候，在软件市场重整旗鼓的SEGA再度出现，为了此次的强势回归，他还拉来了自己昔日的对手，整个游戏界最具创造力的厂商——任天堂，并且捆绑了马里奥和索尼克两个超大IP，在2008年北京奥运会的周期中为玩家带来了《马里奥与索尼克 北京奥运会》。



早在2001年，当SEGA选择终止硬件业务之后，他们就联络到了任天堂，并以软件商的身分与其建立了不错的合作关系。在两家探讨如何开展合作的过程中，有声音希望他们将各自旗下的品牌形象索尼克和马里奥拿出来进行一次合作。不过这个合作始终没有等到合适的契机来引发一个爆点作为助力，直到SEGA拿到了北京2008奥运会授权之后，两家公司认为此时将原本互为对手的品牌进行联合，不仅有足够的噱头，互相对抗但又互相尊重的理念也十分符合奥运会的体育精神，于是两家迅速开启了此项目，并在2007年的E3展会上对本作进行了首次演示。

宫本茂在宣传本作时曾说过："马里奥和索尼克从电子游戏发展的早期就已经是相互竞争的对手。其实，从很久以前就有人已经在考虑，他们之间展开竞赛的可能性。现在借着奥运会这个极好的机会，我们终于可以知道谁更厉害一点了，所以究竟是马里奥还是索尼克呢？"



此次的合作世嘉和任天堂双方都十分重视，投入了不少资源，同时本作又赶上了Wii主机和NDS掌机掀起的游戏操作新浪潮，对比之前游戏史上所有的奥运游戏，可以说本作无论是在创新还是基础素质上都有着碾压式的巨大优势。赛事项目方面，《马里奥与索尼克 北京奥运会》在继承了许多奥运游戏传统项目的同时，也加入不少全新的内容。其中田径项目包含七个小项，游泳和体操各有两项赛事，其他类大项下属包括桌球、射击、自行车等五个项目，另外还有篮球、拳击等八项小赛事内容在内的"梦幻竞技"赛事，这五大类项目中共计有24个小项目可供玩家进行游玩。

另外一方面，因为本作中的选手完全由虚拟人物所构成，所以打造游戏时不用再去考虑真实世界中选手的特性，只需要根据这些游戏明星的特点来安排数值就能让他们呈现出各自的特色。根据这些角色能力的不同，玩家在进行比赛时也要采取有针对性的选择，例如索尼克和马里奥在游戏中的速度快一些，适合参与田径中的跑步项目；库巴和纳克鲁斯则擅长标枪、链球的投掷类项目。





▲乒乓球和击剑等项目与Wii的体感玩法相辅相成。



在首次合作获得巨大成功之后，两家又趁热打铁在2010年推出了《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》，这部作品同样得到了不错的反响，从此马里奥与索尼克这对奥运搭档在每一个奥运会年都会准时和各位玩家见面。自2008年系列首部作品问世以来，目前"《马里奥与索尼克奥运会》系列"已经推出了五部作品，其中有三部夏季奥运会与两部冬奥会作品。

尽管这次合作如今已经成为了业界的一大美谈，不过实际上现实却要更加残酷一些。虽然马里奥与索尼克展开了合作，但是任天堂却不会让水管工出现在其他的主机上面，在Wii大热的那几年，《马里奥与索尼克 》每部的销量都能达到三四百万套的惊人成绩，但是近年来因为Wii U难以挽回的颓势，系列的销售情况已经急转直下。目前系列最新的一作《马里奥与索尼克 里约奥运会》总销量只有60多万套，其中3DS平台销量40万，而Wii U则只有可怜的20万套。



▲《马里奥与索尼克 里约奥运会》宣传图。



▲其实从游戏表现而言，今年首次登陆Wii U平台的《马里奥与索尼克 里约奥运会》真的非常出色。

虽然我们可以将《马里奥与索尼克 里约奥运会》销量上的不佳归咎于平台的失败，但实际上纵观系列这几年的成绩，也是一直处在一个下降的趋势，毕竟连续多款相似游戏带来的审美疲劳依旧是奥运题材游戏难于逾越的鸿沟。尽管奥运会赛事项目众多，但缺乏对抗项目又缺少明星效应的问题，还是极大的限制了此类游戏开发时可以创新的范围。另外，奥运会毕竟不同于足球、篮球等拥有独立赛事的游戏作品，奥运会四年一届的周期以及仅持续半个月的举办时间也很难令玩家对它保持足够的热情。





一个危险的男人

阿拉伯的劳伦斯

文 黑色维京 编 三日月 美编 anubis

《BF》系列（Battlefield），作为EA旗下DICE的代表作品之一。从2002年的第一部作品《BF1942》发售至今，已经发行了13款相关的游戏作品。系列游戏主要以载具和陆军协同作战的多人游戏为主要卖点，在兼顾了游戏体验的同时，极力还原真实的战场环境，也因此获得了游戏媒体和玩家们的一致好评。与多人模式的大热所相反的是，“《BF》系列”的单人模式就显得略微有些“尴尬”：流程过短，剧情衔接过于唐突等都是这个模式的“硬伤”。2016年10月21日，相信对于每一个“《BF》系列”的忠实粉丝来说，都是一个期盼了已久的日子。系列最新作品《BF1》终于正式发售了。这一次，DICE工作室大胆创新，抛开了几乎早已被FPS市场榨干了的“二战”、“现代”和“未来”战场，把故事的蓝本设置在了更早的第一次世界大战。正是因为如此，早在5月7日的首支预告片播出后，《BF1》就已经获得了大量玩家的关注。而在游戏发售后，DICE也确实没有让玩家们失望，一阵一战的“复古风”迅速席卷了整个主机市场。其中值得一提的是，以往并不怎么被玩家们所看好的单人模式此次也是大放光彩。本次的单人模式共由至上权威、事在人为、浴血而战、萨伏伊万岁、钢铁风暴和传令兵共六个章节组成，而这六个章节几乎跨越了整个第一次世界大战的主战场。在每一个人任务关卡中，玩家们都将会通过一名普通士兵的视角，来审视这场所谓的“结束一切战争”的战争。其中最值得一提的是，在事在人为中，玩家们将有机会扮演阿拉伯贝都因战士，与英国传奇人物T.E.劳伦斯（Thomas Edward Lawrence）一起并肩作战。



▲一战中极具特色的武器和载具绝对是吸引玩家的一大因素。

T.E.劳伦斯，1916年至1918年阿拉伯大起义中的英国联络官。在他的个人魅力和不懈努力下，使得原本支离破碎的阿拉伯各部落最终重新团结起来，一同反抗奥斯曼帝国的残暴统治。经由美国旅行家兼记者洛维尔·托马斯（Lowell Thomas）对他进行跟踪采访并出版了他的传记后，“阿拉伯的劳伦斯”的称号便响彻整个欧美世界。在大部分的人的眼中，劳伦斯是一个不折不扣的民族英雄，他的一生都几乎在为争取阿拉伯世界的独立而战。但是也有反对者认为，劳伦斯仅仅是欧美各国为了美化战争的一个政治筹码，当今中东动荡的政治格局和石油战争都是因他而起。对于中国玩家来说，劳伦斯和贝都因战士们的传奇经历可能要相对陌生。所以笔者将借此机会，为大家还原这个“危险的男人”——T.E劳伦斯。



▲《BF1》实际上并非是劳伦斯第一次与游戏作品合作，著名动作冒险游戏《神秘海域3》就是以劳伦斯的探险经历为灵感而开发的。

与众不同的人

故事还要从19世纪70年代初的英国韦斯特米斯郡的查普曼庄园讲起。

作为查普曼家族的继任男爵，年轻的托马斯·罗伯特·泰伊·查普曼（Thomas Robert Tye Chapman）从著名的伊顿公学毕业后，来到了庄园过起了闲适的贵族生活，并且迎娶了另一个贵族家的千金小姐为妻。两人的婚姻生活似乎十分美满，因为很快他们就有了四个女儿。但是出乎所有人意料的是，这段感情很快就因为一件事情而宣告结束——查普曼的妻子发现自己的丈夫竟然与自己女儿的家庭教师萨拉·琼纳（Sara Jona）发生了关系，而且两人已经有了两个孩子。维多利亚时期极度保守的思想和近乎苛刻的法律条文，使得托马斯不得不做出艰难的选择。如果他选择不抛弃萨拉，那么他就必须放弃自己的爵位和绝大部分财产，他们的四个女儿日后可能也会因为自己父亲当年的"过错"而难以出嫁，那两个私生子的命运则更是不用多说。在那个年代，女佣和主人间发生关系的情况其实并不罕见。大多数情况下，往往都是主人把女佣送回老家，并定期给他们支付赡养费用而了事。但是查普曼的决定又一次出乎所有人的意料，他宣布把家产让给自己的弟弟。为了引人耳目，托马斯·查普曼化名为托马斯·劳伦斯，并与萨拉一道，前往苏格兰北部的一个小村庄过起了隐姓埋名的生活。但是这并不能使得他们完全安心，此后的几年内，他们开始了在法国和英国两地的辗转生活。

1896年，考虑到他们的几个孩子都即将到了接受教育的年龄。接受过高等教育的托马斯自然深知其重要性，于是他与妻子在经过了一番思想斗争后，决定搬到英国牛津。在那里，他们的儿子们能够接触到大英帝国乃至世界上的最好教育。但是作为代价，他们必须比以前更加小心谨慎的生活，倘若碰上了自己当年的朋友们，托马斯夫妇的伤心往事就又会被提起。在八岁的托马斯·劳伦斯（即T.E.劳伦斯）的印象中，这已经是他们第六次搬家了。虽然托马斯夫妻对于家族的往事选择避而不谈，但是年幼的劳伦斯还是发觉了家中的秘密。然而他并没有质问自己的父母，而是一个人默默地把守着这件事。

经过托马斯的一番努力，劳伦斯最终得以在牛津公立男子学校求学。在校期间，劳伦斯因为天资聪慧而获得了教师们的称赞。但是与之相反的是，他并不怎么喜欢与其他人相处，学生们之间所热衷的足球等团体活动他也从来都不参与。相比较这些团体运动，他更喜欢阅读书籍、骑自行车。但这并不能说明他就是一个安分守己的孩子，恶作剧也常常是他的拿手好戏。往往在犯错之后，劳伦斯都注定会受到母亲的体罚，体罚内容往往都是长时间的用皮鞭或者柳条对他进行鞭笞。但是他往往对自己遭受体罚都抱有一个原则：即不管有多么难以忍受，自己都不能哭泣，不能求饶。与其说他这是性格倔强，倒不如说这是他在培养自己坚定的意志力。在进入青春期早期后，劳伦斯开始把注意力转移到这方面来。除了忍受长时间的体罚外，他还会通过看自己骑自行车最远能到多远，坚持不吃不喝不睡觉直到自己无法忍受，有时他甚至会把自己逼到濒临崩溃的地步。但对此他并不在意，甚至对这种近乎受虐的"挑战"而乐此不疲。而事实也证明，如果没有了当初他对自己的这种近乎苛刻的要求，他也绝对不会取得日后令人惊叹的战绩。



▲身着阿拉伯长袍的T.E.劳伦斯。

当劳伦斯15岁时，研究中世纪的骑士故事和考古学又成为了他的一大爱好。在课余时间里，他常常骑着自己的自行车，参观英国乡间的教堂。除此之外，他还会和他的少数几个密友一道，穿梭于牛津城内的每一个建筑工地，挖掘古物，结果真的发现了数量不少的16、17世纪的玻璃和陶瓷制品的碎片。劳伦斯往往会细心的把这些文物清理、修复，随后转送给牛津中部著名的阿什莫林博物馆。这样一来二去，他便和馆内的工作人员渐渐熟悉。每逢周末，劳伦斯往往会主动来到博物馆帮忙进行一些古物的修复工作。因为一来他不但可以学习到很多考文物修复方面的知识，二来可以随心所欲的参观馆内的所有展品。一定程度上可以说，阿什莫林博物馆成为了劳伦斯了解世界的窗口。对于历史和考古学的痴迷，使得他在1907年顺利被牛津大学耶稣学院历史系录取。由于对中世纪历史的喜爱，他决心写一篇有关中世纪城堡与防御工事的论文。为了能够搜集和掌握最精确的资料，他决心在他1908年的暑假来一场长达2400英里的跨国骑行活动。事实也证明，劳伦斯绝非是一个三分钟热度的人。当他到达法国后，便开始依照旅行计划，有条不紊的造访了该国所有的中世纪城堡。而他的参观也绝非是走马观花，每到一处新的景点，他都会认真的拍照、绘图，并进行记录汇总。



▲位于牛津大学的阿什莫林博物馆为劳伦斯打开了一个探索世界的大门。

当他结束了旅途，重返牛津大学后，另一场更为伟大的冒险又出现在了他的脑海。在劳伦斯看来，虽然自己已经游览了英法两国几乎所有的中世纪城堡，但是这个研究的课题几乎已经到了一个全无新意的地步。他迫切地想知道，这种军事防御建筑的起源，究竟是十字军入侵东方时仿照当地建筑的产物，还是东方人模仿借鉴了欧洲人的建

筑模式？想要探究这个问题，劳伦斯认为最好的方法就是对近东地区的叙利亚来一次实地考察。而最先知晓了这个近乎疯狂计划的人，就是阿什莫林的馆长戴维·霍格思（David Hograth）先生。

霍格思也是全英国最杰出的考古学专家之一，在他担任阿什莫林博物馆馆长之前，他都一直在近东进行旅行和考古工作。对于劳伦斯，霍格思早有听闻，他也一直都想见一见这个性格略微有些内向的牛津大学生。但是当劳伦斯真正的出现在他的面前时，他却吃了一惊。因为在劳伦斯 15 岁时，他就停止了发育，所以此时已经 20 岁的他，外表却依然像是一个青少年。当劳伦斯把自己的考察计划和盘托出时，霍格思更是对此颇为震惊。因为按照他的旅行路线，劳伦斯将不得不穿越气候恶劣的沙漠和地形崎岖的山岭。此外，在盛夏时节选择前往叙利亚，绝对是一个不能再糟糕的选择，49 摄氏度的地表气温绝对会要了眼前这个瘦弱的年轻人的性命。当霍格思试图劝说劳伦斯参观几个位于叙利亚城内的古堡即可时，劳伦斯礼貌但坚定地拒绝了。在他看来，想要真正的去了解历史的真相，几个仅仅是为了供游客消遣的景点是远远不够的。看到这并不奏效，霍格思转而从旅行资金上做起了文章，他告诉劳伦斯，想要穿越叙利亚周边的沙漠地区，势必需要雇用当地的向导，而往往这种向导所要的报酬不菲。对此，劳伦斯的回答是，他并没有准备雇佣任何人，他决定自行一人来徒步旅行。霍格思无法说服眼前的这个固执的年轻人，于是他只好建议劳伦斯在行动前至少咨询一下一位专业的沙漠探险专家。此人就是查尔斯·蒙塔古·道蒂（Charles Montague Dowty），权威探险著作的《阿拉伯沙漠游记》的作者。劳伦斯此次探险计划的所有目的地，查尔斯都几乎有所涉足。和霍格思一样，他在给劳伦斯的回信中叙述了沙漠的恶劣环境和他可能会遭遇的各种突发情况，此外他还着重强调了当地人对外来游客的敌视，还有沙漠中神出鬼没的贝都因人对商队和来往行人的劫掠。但是这一切非但没有令劳伦斯产生半点迟疑，反而使得他更加迫不及待的想要开始这趟旅途。在他看来，这些突发情况反而会给他的冒险带来更多乐趣和几分浪漫色彩。

于是在 1909 年的 9 月，劳伦斯开始了自己的沙漠探险之旅。当



▲斯图尔特·纽科姆上尉。

他来到位于塞赫云的一处偏僻的十字军古堡进行考察时，恰巧与当地的奥斯曼行省总督所相遇。总督对这个来自欧洲的年轻人颇为感兴趣，他坚持要求劳伦斯跟随自己前往总督府，并且用最为隆重的待客之礼接待他。当得知了劳伦斯的探险计划后，总督当即决定派遣一队骑兵负责照顾他的饮食起居与人身安全。劳伦斯接受了总督的好意，但是他却坚持自己来背自己所有的物资装备，并且拒绝骑马。于是负责保护劳伦斯的骑兵们只好慢慢的跟随在他的身后。几乎每隔半个小时，士兵们就会请求他上马休息一段时间，但是也全都被劳伦斯所婉拒。由于维多利亚时期，欧洲探险家对东方的探索，使得整个欧洲社会都弥漫着一股浓厚的“东方热”，劳伦斯也深陷其中不能自拔。所以当他来到近东时，他几乎是立刻爱上了这个地方。劳伦斯很快发现，并非所有的当地人都像查尔斯所说的那样阴险而又乖戾。每当他来到一个县镇或是村庄，总会有大量热心的当地人来邀请到家里吃饭过夜，而几乎没有任何一个人会向他收取任何费用。神秘的东方文化和热心好客的当地人民，使得童年一直居无定所的他产生了一种归属感。在写给他母亲的一封信中，他直言到：“我很难再变回英国人了”。

而后来所发生的一切证明了这绝非是一句谎言。

当他结束旅程返回英国牛津后，正逢他在大学的最后一年。他随即开始准备起了自己的论文，而论文主题自然就是对中世纪城堡和军事设施的研究。由于此前已经有了十分详尽考察记录，所以他写起论文来自然也是行云流水。论文写好后，牛津大学历史系审读论文的教授们都给与了很高的评价，劳伦斯也借此获得了毕业论文一等奖的最高荣誉，这极大的激发了他对考古事业的热情。牛津大学为劳伦斯准备了一笔读研究生的奖学金，鉴于此前在建筑工地挖寻宝藏的经历，他决定潜心研究中世纪的陶瓷古物。1910 年，劳伦斯为了研究陶器来到法国没有几天后，就得知了戴维·霍格思即将前往叙利亚去主持一场卡尔基米什古城遗址的考古挖掘工作。劳伦斯几乎是没有考虑就回到了牛津城，与单纯的陶瓷研究相比，发掘古迹的诱惑力显得更加令人心动。他请求霍格思把他编入考古队内，而后者经过一番考虑后答应了他的请求。

1911 年 2 月，劳伦斯和考古队的一行人来到了卡尔基米什。作为一个队内普通的考古队员，他除了要负责对出土的文物进行修复和归类记录外，还要组织当地人对古迹进行挖掘，而劳伦斯出色的领导才能使得工作进展的颇为顺利。对于这些阿拉伯劳工来说，劳伦斯和其他西方人有着本质上的区别。一方面，他的艰苦耐劳的品质一改他们对西方人娇弱的印象。其次，也没有任何一个外国人会和他们平等的交流，参观他们的家，和他们一起进食，而完全没有一点西方人的架子。作为回报，这些当地劳工会尽自己的全部来为劳伦斯效劳。可以说，劳伦斯的“阿拉伯血脉”在这一时期得到了飞速提升。由于卡尔基米什遗址非常之大，所以考古工作被分为了好几个发掘季。在此期间，劳伦斯除了专心完成自己的本职工作之外，还细致的研究了近东和中东地区的地理环境。而在当时开始铺设的从大马士革一路南下 70 英里的汉志铁路尤其引起了他的强烈关注，后来的事实也证明这条铁路成为了第一次世界大战中中东战场的焦点，而劳伦斯也将在日后因率领贝都因战士袭击这条铁路而闻名天下。

1913 年秋季，考古工作进入到了第五个发掘季节，考古工作却因为大英博物馆无法继续提供挖金而不得不宣告暂时停止。此时的劳伦斯感到颇为失望，就在他打算收拾行囊返回英国度过两个月的假期后，一个英国皇家工兵特遣队对劳伦斯发出了邀请。他们将要前去巴勒斯坦最南部进行一场所谓的“寻漠”之旅，而劳伦斯本人也没有丝毫的犹豫就加入了这支探险队伍。这支队伍的领导者是一个名为斯图尔特·纽科姆（Stewart Newcombe）的年长上尉，他早年曾参与过英国与南非荷兰殖民者之间的布尔战争，拥有极高的办事效率。但是斯图尔特待人的脾气却并不是很友好，起初他对于加入考古队伍的劳伦斯没有半点好感，因为他认为这个考古学家除了会拖慢整个队伍的行程外，没有其他半点用处。但是他很快就发现眼前的这个年轻人并非如同自己所想。劳伦斯很快就用行动证明了自己。沙漠急行军本来就很艰苦，与职业军人一同前行，艰苦程度更是不用多说。但是劳伦斯从未有过半点怨言，他不拘小节的性格反而使得斯图尔特与他开始意气相投起来。考古过程中的劳伦斯很快就发现，他们在进行的并非是一场单纯的沙漠探险活动，而是为了一个不可告人的军事侦查任务再打掩护。在旅途中他们详细的记录下沿途的地形地貌，在休息时认真的整理相关数据并绘制地图。这场旅程一直持续到第二年的 3 月初，当他返回叙利亚时，收到了霍格思寄给他的一封信件，信上告知了他由于获得了一位英国慈善家的资助，对卡尔基米什的发掘工作可以继续进行。劳伦斯对此自然是欣喜若狂，他决定首先返回英国完成自己的此次“寻漠”报告，然后马上回来继续进行发掘工作。6 月 29 日，劳伦斯抵达英国，打算再此休整两到三周后就启程返回卡尔基米什。但是令他始料未及的是，他的考古生涯就此已经宣告结束。



投笔从戎

1914 年 6 月 29 日，奥匈帝国的皇储朗茨・斐迪南（Archduke Franz Ferdinand of Austria）大公及其夫人在萨拉热窝遭到枪击，第一次世界大战随即宣告开始。对于战争的爆发，欧洲各国民众非但没有担忧，反而对此欣喜若狂。在他们看来，这场战争可以一举解决各国间长期的纷争，而且他们各自都有取得胜利的理由。此时欧洲战场的开辟已经是在所难免的了，英国对此并不是十分担心。他们所惶惶不安的，是远在近东的广大地区。在所有的欧洲国家中，英国对于海权的需要自然不言而喻。在 19 世纪 70 年代，英国大力推动苏伊士运河的建设工作。在工程完工后，为了完全夺取运河的通行权，英国在 1882 年以出兵镇压叛乱为借口，侵占了埃及。而这一举动直接导致了原本与英国关系不错的奥斯曼帝国（《BF1》中的翻译为鄂图曼帝国）关系直接恶化。而英国最大的敌人德国发现了这个软肋，他们打的如意算盘是：如果战争爆发，届时苏伊士运河就会成为英国从印度和澳大利亚调兵的最主要的通道。而如果他们此时趁机拉拢奥斯曼人，让他们派兵攻占苏伊士运河，届时就会为德国在欧洲战场的胜利平添更多胜算。而且如果一切顺利的话，他们甚至能在埃及掀起一股反抗英国殖民者的狂潮，彻底把英国人赶出西奈半岛。



▲费迪南夫妇遭遇行刺前的最后合影，这场暗杀行动最终演变成为一战爆发的导火索。

英国人对此自然不会置之不理，此前由斯图尔特领导的“考察队伍”，实际上就是为了随时都会爆发的中东战争而做的准备。但他们深知这远远不够，此时英国的军事和情报机构，都迫切需要大量对近东和远东地区颇有研究的人才。而此时回国完成“寻漠”报告的劳伦斯，也自然而然的被推举，进入了位于伦敦老陆军部的总参谋部地理科担任文职地图绘制师。劳伦斯每日的工作就是负责组织协调各战区的地图、根据前线报告增补地图内容，以及向高级指挥官解释地图的突出特征。由于此时战事已经爆发，所以原本本应由六到七人的绘制工作此时完全落在了劳伦斯和他的直属上司身上。每日劳伦斯所烦愁的并非是繁琐而又枯燥的工作，而是陆军军部内浓厚的军官制度氛围。在他看来，这种制度仅仅是军官们需要满足个人虚荣心而存在。劳伦斯经常会公然的与自己的长官叫板，这往往使得他们下不来台。而他的这个习惯，则一直伴随了他的整个军旅生涯。

此时的劳伦斯虽然已经开始正式为英国陆军服务，但是他实际上却没有任何职衔。真正让他成为一名军人的，是一件极为巧合的事情。在进入总参谋部工作没有一段时间后，劳伦斯便被上司派去负责给亨利・罗林森（Henry Rawlinson）将军报告比利时军事地图更新的进展报告。亨利将军是英国军队中的老派人物的代表，对于军人的形象有着严格的要求。所以当穿着便服的劳伦斯站在他面前时，亨利将军几乎是咆哮的要求部下“找一个真正的军官来和我说话”。但是鉴于此时的地理科只有两个人，而劳伦斯的军官对地图更新的情况一无所知。所以劳伦斯被匆匆送往陆军百货商店，购置了一套少尉军服，并且匆匆的为他起草了军官委任状。原本期待身着军服的他能开始对军中制度心生敬畏的军官们很快就发现，这只不过是他们的一厢情愿。

办公室枯燥无味的生活很快就让劳伦斯感到不耐烦了，他迫切的希望能够前往前线，和作战部队一起战斗，但是一直未能如愿。就在他几乎快要任命在参谋总部埋头苦干一辈子时，他的好运又一次降临到了他的头上。

1914 年 11 月 2 日，土耳其（即奥斯曼帝国）宣布加入以德国和奥匈帝国为首的同盟国阵营，并且向协约国宣战。在宣战不久后，英国便派遣了斯图尔特前往开罗创建并领导一个新的近东战场指挥部。斯图尔特在选择人选时，毫不犹豫的邀请了劳伦斯，而这正中劳伦斯的下怀。1914 年 12 月 15 日上午，劳伦斯和他的直接上司斯图尔特一起，搭乘一艘法国游船，抵达了目的地开罗。

虽然此时的英德两国是不共戴天的仇人，但是这并不妨碍他们采取相类似的战术。德国在近东战争爆发前，就已经开始派遣间谍在埃及地区活动。这些间谍的工作一般是负责与当地的极端民族主义分子和反英人士取得联系，要求他们在今后可能的英德战争中为他们服务，并给予他们相应的报酬。除此之外，他们还趁机拉拢逊尼派最高领袖哈里发。后者在土耳其宣布加入同盟国不久，就发表了公开演说，宣称这是一场宗教圣战。这使得奥斯曼国内的广大穆斯林信徒纷纷踊跃参军，为伊斯兰的事业而战。而精明的劳伦斯也发现，对奥斯曼极度不满的部众也不在少数。他打算与这些部落合作，共同抗击奥斯曼帝国这个共同的敌人。

1916 年，沙特阿拉伯西部的哈桑王族酋长谢里夫（Sherif）发动革命，公开反抗奥斯曼帝国的统治。当时的英国驻埃及高级官员威廉・亨利・麦克马洪（Wiliam Henry McMahon）抓住这个机会，与谢里夫和哈西姆家族签订了协议。协议的内容是双方将协同作战，同时英国将提供武器装备，并在战争结束后建立一个以大马士革为首都的阿拉伯国家。谢里夫欣然接受了这个提议。该年的 10 月，劳伦斯陪同英国驻中东事务大臣罗纳德・斯托尔斯（ Ronald Storrs）勋爵一道，前去拜访哈西姆家族的侯赛因酋长。在这之前，侯赛因已经夺取了汉志城，宣告阿拉伯彻底脱离了奥斯曼帝国的统治。斯托尔斯与侯赛因酋长达成了协议，传达了英国当局将会为开罗起义军提供装备和寄养的消息。协议达成后，劳伦斯并没有同斯托尔斯一起返回开罗，而是被要求留下来对汉志战争的形式进行评估，并指导阿拉伯军队进行作战。几天后，他乘船由英军中东司令部所在地伊斯梅里亚出发，抵达了吉达港，与侯赛因的次子阿卜杜拉和三子费萨尔进行了会面。经过几次交谈后，劳伦斯就迅速赢得了费萨尔的好感，并顺利的成为了后者的挚友和军事顾问。对于劳伦斯来说，他“为阿拉伯命运”而战的机会终于到来了。

劳伦斯在思考战术时，发现单纯的凭借哈西姆家族的一己之力是远远不够与奥斯曼帝国相抗衡的。他主张联合其他部落和家族一起通力合作，共同参与到这场战争中来。然而这并不容易。由于种种原因，

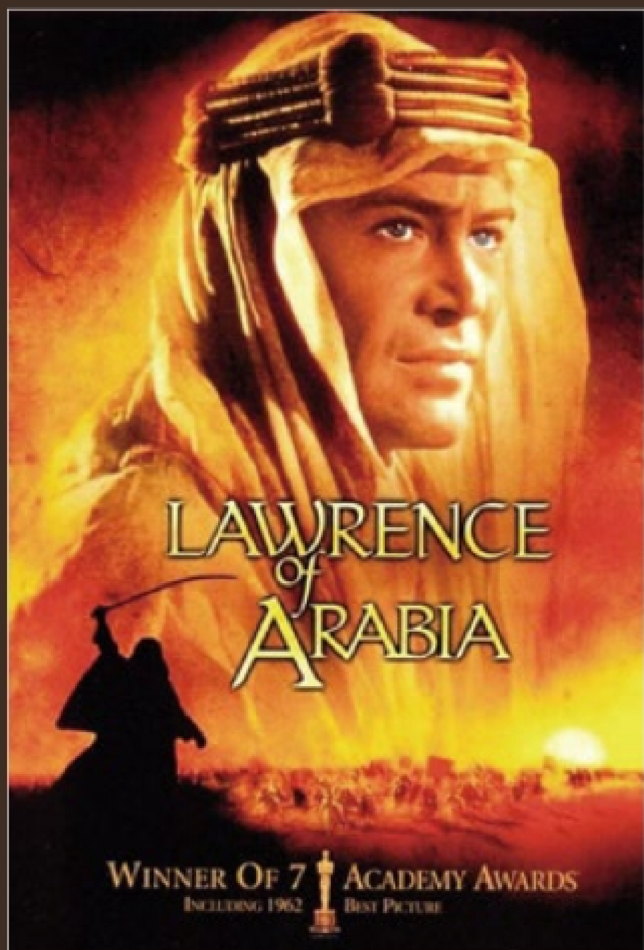


阿拉伯各族间往往存在着多种多样的矛盾，时间一长，这种矛盾就演化成了世仇。况且这些真正生活在沙漠中的阿拉伯人，与劳伦斯此前在卡尔基米什所结识的劳工也有着天壤之别，这里的人往往可能因为一句无意的话就产生冲突。但是劳伦斯对此并不在意，他亲自深入到各部族的内部，与他们的酋长或首领们耐心的交谈，向他们阐述合作所带来的好处。而事实最终也证明劳伦斯的口才的确非常出众，一支阿拉伯联合军正逐步的组建起来。但是劳伦斯仍然十分清醒，他深知此时的奥斯曼帝国虽然已经是日薄西山，但是由于有了德国盟友的帮助，他们所配备的新式武器与英军应当不相上下。正面冲突绝对是一个彻头彻尾的错误，于是他开始把进攻目标放在了汉志铁路上来。

在劳伦斯的策划下，劳伦斯决定对汉志铁路采取奔袭战术。即派出对当地地形极为熟悉的贝都因战士，深入敌人后方，用炸药炸毁重要的路段或者桥梁，使铁路所瘫痪。由于这条铁路是沿线奥斯曼军队的重要补给线，对敌人所造成的打击自然是巨大的。劳伦斯也因此赢得了“爆破先生”和“危险的男人”的美誉，但真正使得他一战成名的，还是 1917 年的攻占亚喀巴港一役。

1917 年 7 月，素有“公牛”之称的英军中东总司令埃德蒙·艾伦比（Edmund Allenby）将军会见了前来商讨战事的劳伦斯。劳伦斯向他提出了攻占亚喀巴港口的计划，并请求埃德蒙为他提供必要的装备和黄金，这项计划最终获得了批准。劳伦斯亲自率领着阿拉伯军队，对这座由奥斯曼重兵把守的港口发动了攻击，阿拉伯人北进叙利亚的计划因此得以顺利进行。这一战之后，阿拉伯联合军才开始真正的被英国所重视，而劳伦斯这个名字更是被英国军队所熟知。由于战功，埃德蒙把他提拔为少校，并且把费萨尔的部队划整到自己的麾下。1917 年 10 月，埃德蒙下达了全面进攻土耳其军队防线的命令，费萨尔和劳伦斯负责配合此次总攻行动。终于在次年的 9 月 30 日，费萨尔的先头部队攻入了大马士革，而费萨尔也在此宣布自己为叙利亚国王。

此时的劳伦斯也满怀信心的认为，自己帮助阿拉伯恢复独立的梦想已经实现。但是，他很快就会发现自己彻头彻尾的错了。



▲1962年在英国上映的电影《阿拉伯的劳伦斯》，讲述了劳伦斯带领阿拉伯游击队炸毁汉志铁路，攻占亚喀巴港，成功使阿拉伯各族维系在一起的故事。1963年，该片获得第35届奥斯卡奖最佳影片奖。

英雄陨落

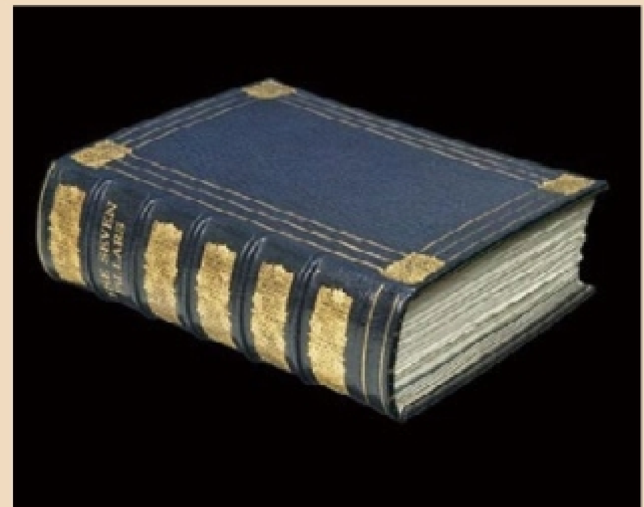
1918 年 10 月 30 日清晨，劳伦斯受到时任英国国王的乔治五世（George Frederick Ernest Albert）的召见，前往白金汉宫。

此时，第一次世界大战已经即将要宣告结束。这场堪称人类史上最残酷的战争，最终以英国为首的协约国惨胜而告终。由于在与奥斯曼帝国战争中的杰出表现，乔治五世准备授予劳伦斯爵位，以嘉奖他的功绩。就在劳伦斯被带到国王面前，并看见一旁天鹅绒垫子上的勋章时，熟知中世纪历史的他就已经知晓了乔治五世的意图，在场的同时还有玛丽王后。以往的封爵仪式都是有其他人代替国王来进行，这种有国王和王后同时出现的场面，实属罕见。但是令人意外的是，就在乔治五世即将宣告仪式开始之际，劳伦斯悄声告诉国王，他拒绝接受这个爵位。这顿时引发了皇宫上下一片混乱，要知道，在英格兰王朝 900 多年的统治历史中，拒绝爵位的人绝对是极为罕见的。乔治五世在后来的回忆中也尴尬的说道：“我捧着勋章，但是他却拂袖而去。”


▲英国国王乔治五世与玛丽王后。

其实劳伦斯对于封爵这件事情是极度渴望的。早在他年幼的时候，他就已经知道自己私生子的身分是注定无法继承父亲爵位。而在读了亚瑟王和他的骑士们的传奇文学作品后，封爵也就自然而然的成为了他的梦想。但是自己的这个梦想即将变成现实之际，劳伦斯却又选择了亲手把它毁掉。而让他拒绝封爵的理由，是因为阿拉伯在巴黎和会中的遭遇。

一战结束之后，美英法三国迅速宣布在巴黎举办和平会议，商讨战后的诸多问题。但是与其说这场会议是为了和平，倒不如说是协约国之间对战败的同盟国的利益瓜分。会议上，完全是各大国在你来我往。而其余压根就没有话语权的国家只能干坐在一边看着，希望有人能够想起他们。而阿拉伯就是这些国家之一。作为阿拉伯出席本次会议的代表，劳伦斯据理力争。他以 1916 年英国与谢里夫和哈西姆两大王族的协议为依据，要求各国政府兑现当初要给与中东国家自由的承诺。但是没有任何一个国家对此作出表态，劳伦斯也因此愤然离开了会场。所以在得知乔治五世准备因为自己在近东战场的表现而授勋时，他坚定的拒绝了。在他看来，倘若他接受了这个爵位，就是对自己当初恢复阿拉伯自由和对

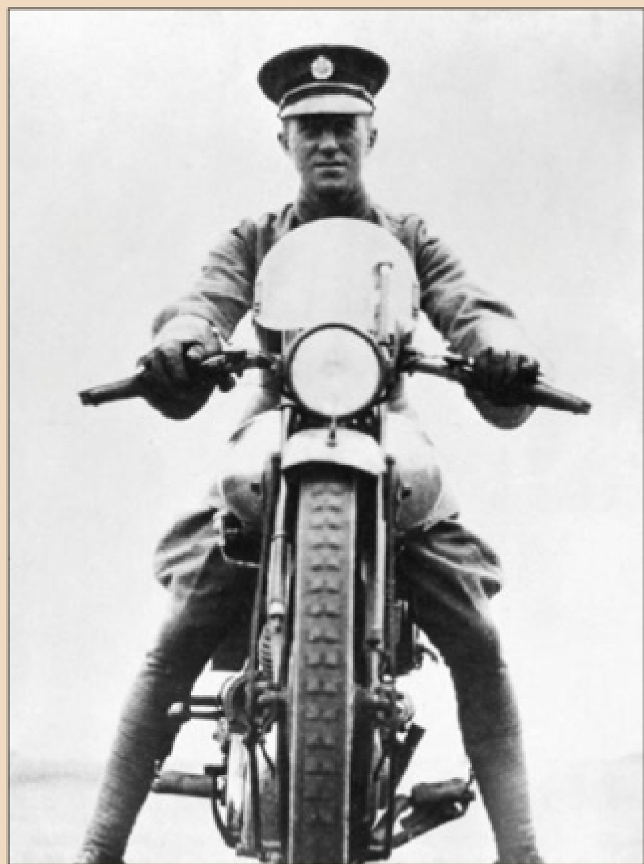

▲劳伦斯的回忆录《智慧的七柱》。



阿拉伯人民的背叛。

1922年8月，劳伦斯在朋友的帮助下，化名约翰·休·罗斯（John Hugh Rose）加入了英国皇家空军，但是在两个星期后因为被一个记者识破身分而不得不退出空军部队。这之后，他又把自己的名字改为托马斯·爱德华·肖（Thomas Edward Shaw）重新加入英国陆军。在一封他写给自己朋友的信件中，他直言不讳到："让劳伦斯滚蛋吧，他是个恶棍，被我亲手杀了。"这不难看出劳伦斯内心的极度愤怒与失望。

在陆军服役期间，劳伦斯开始整理自己在阿拉伯战争中的经历，并把它们编写成为一部回忆录——即在文学界享有盛名的《智慧的七柱》一书。起初，他只是印刷了八本送给了自己少数几个密友。但是随着消息的传出，越来越多的人开始要求劳伦斯出版发行他的这本回忆录。在经过很长一段时间的思考后，劳伦斯于1926年出版了200本删减版的《智慧的七柱》。后来则发行了面向大众市场，且内容比与原著要更少的《沙漠中的起义》。劳伦斯原本可以凭借这些书的稿费大赚一笔，但是他却把书的版税捐给了英国皇家空军的慈善组织，并且拒绝在有生之年里再出版《智慧的七柱》一书。


▲追求速度是劳伦斯从军中隐退后的一大爱好，但是他也最终因此而断送了性命。

除了编写回忆录外，劳伦斯还疯狂的迷恋上了摩托车。在他看来，"速度是人性中第二古老的兽欲"。然而他的这一爱好最终也断送了他的性命。1935年5月13日，劳伦斯骑着摩托车前去邮局派发电报。在回来的路上，两个骑着摩托车的男孩突然出现在路上。劳伦斯躲闪不及，摩托车失去控制后使得他头部摔倒地上严重受伤，随后他被立刻送进了医院。在昏迷了六天后，医生宣布劳伦斯与世长辞，享年46岁。在2005年劳伦斯去世70周年之际，英国作家莱格提出一个新的论点：劳伦斯并非死于一场单纯的事故，而是死于英国特工的暗杀。根据莱格的说法，丘吉尔曾想让劳伦斯来领导一个拥有极高权利的情报机构，而英国军情部门担心自己会被取而代之，就下令制定并执行了这个计划。但是由于缺少更多的证据，这个说法并没有被大部分人所接受。因此对于劳伦斯的死因，至今仍是一个历史悬案。

死后的劳伦斯被安葬在多塞特郡的莫顿镇的声尼古拉斯教堂的墓地中。在葬礼上，他的老朋友罗纳德·斯托尔斯和斯图尔特·纽科姆主动担任了抬柩的工作。出席葬礼的还包括英国日后的首相温斯顿·丘吉尔（Winston Leonard Spencer Churchill）和英战争诗人西格弗里德·沙逊（Siegfried Sassoon）。乔治五世也"不计前嫌"的向劳伦斯的弟弟阿诺德发去了一封悼念信，在信中他又一次对劳伦斯的杰出贡献做出了高度的评价。

劳伦斯对阿拉伯世界解放所作出来的贡献，被大多数人所接受和铭记。直到今天，在近东和中东地区的阿拉伯人，仍然在用各种方式来纪念他。虽然近现代的中东乱局和巴勒斯坦纷争，以及国际社会对当地石油资源的觊觎，很大程度上都与他有着千丝万缕的联系。但是瑕不掩瑜，劳伦斯所作出的功绩不能被随意抹杀。对于生活在阿拉伯的人来说，他们失去了一位坚定的盟友。对于英国来说，他们则失去了一个战争和外交天才。可能谁也不曾料想，在一战结束的20多年后，世界又被重新卷入了另外一场战争当中。但此时的英国再也无法继续仰仗劳伦斯，这个"危险的男人"已经永远的离开了这个充满战火和纷争的世界。

BATTLEFIELD 1



当勇者遇上中国龙

DQ系列30周年游戏回顾

1986年，在FC平台以动作游戏为主流的游戏大潮中，一款名为《Dragon Quest》（简称DQ）的作品于日本发售。它以指令式的操作，通过文字显示的简单选择，让无数玩家见识到了一个全新的游戏类型。不管是否玩过这个系列的游戏，作为玩家的我们恐怕都离不开其创造的众多游戏设计铁则。这个日本国民级的游戏系列不仅奠定了一类游戏的概念，还伴随着主机游戏领域的不断进化而成长和变化。如今，最初的勇者已经在冒险之路上走了整整30年，然而30周年只不过是一个里程碑。以《勇者斗恶龙X》为新起点，被命运选中的勇者再次推开了一扇充满可能性的大门，第一次踏上了“中国龙”的新大陆。

文 初心者　美编 心の永恒

DQ系列主创成员

●堀井雄二

1954年出生于日本兵库县。职业游戏设计师，“DQ系列之父”。

从早稻田第一文学部毕业后，在杂志、报纸等媒体从事过自由撰稿人。1982年堀井雄二参加了Enix（现Square Enix）主办的“游戏编程大赛”并获奖，以此为契机，他的游戏设计师生涯开始了。

1986年，“《勇者斗恶龙》系列”的初代作品发售。而系列的第3部作品《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的起点……》进一步热卖，甚至在日本引起了轰动的社会现象。此后，堀井雄二持续活跃在游戏行业的第一线。代表作品有：“《勇者斗恶龙》系列”、《港口镇连续杀人事件》、“《富豪街》系列”。

■鸟山明

1955年出生于日本爱知县，从设计师转职成为漫画家，在1978年出道于《周刊少年Jump》，并凭借1980年开始连载的《Dr. SLUMP》（阿拉蕾/IQ博士）走红。之后的《龙珠》更是爆炸性的大热作品，原作漫画销量超过了1亿6千万本。

从“《勇者斗恶龙》系列”的初代开始，鸟山明一直都是游戏的主要角色和怪物设计师。

■すぎやまこういち

本名为椙山浩一，1931年出生于日本东京，作曲家。大学毕业后进入株式会社文化放送工作，1958年加入富士电视台，在担当节目导演的同时开始了作曲家的创作活动，为音乐剧、宣传片、流行艺人、动画电影和电视节目作曲。

椙山浩一是在游戏音乐领域首位采用现场管弦乐队录制配乐的作曲家。他担任了“《勇者斗恶龙》系列”所有游戏的音乐创作，包括已经公布的最新作《勇者斗恶龙Ⅺ》。在2016年1月，吉尼斯世界纪录®将他认定为“最高龄的游戏音乐作曲家”。

系列的进化轨迹

Ⅰ





首发平台：FC
发售日：1986年5月27日
●指令式RPG
●回合制战斗系统

《勇者斗恶龙》之所以是日本最具代表性的角色扮演游戏系列，正是源自于初代的启蒙性质。在这个系列的游戏当中，玩家作为故事的主人公，与同伴一起为了打倒威胁世界的魔王而展开宏大的冒险旅程。这种类型的游戏，也被人们俗称为“王道RPG”。而在《DQ1》里，继承了勇者洛特之血脉的主人公则是要击败邪恶的化身“龙王”，为世界夺回光明。

为了让当时几乎无人知晓的角色扮演游戏更容易被接受，本作一开始将玩家关在了国王的房间，玩家需要领会指令式操作的概念，才能走出门，正式开始冒险。类似这样的体贴设计，以及回合制战斗等系统基础，也一直延续到了系列的所有游戏之中。

由于卡带容量的问题，在《DQ1》和《DQ2》里面并没有如今早已成为标配的存档机能。玩家为了中断和继续游戏，就必须记录和输入所谓“复活咒文”的一长串文字。当时许多人为了避免“じゅもんが　ちがいます（咒文错误）”的悲剧画面出现，相信都有过把密码写在笔记本上，却因为看错清浊音等日文字符而功亏一篑的经历……

堀井雄二主导创作的《勇者斗恶龙》在1986年发售，就因为其较低的门槛而赢得了广泛的受众。知名漫画家鸟山明为游戏设计的“史莱姆”等经典形象、风格鲜明的配乐、具有深度的幻想世界以及新玩法的确立，共同产生了绝佳的化学反应，让《勇者斗恶龙》成为了当时的一种社会现象。该系列游戏作品一贯的高素质，更是让系列至今的累计销量突破了6600万套。





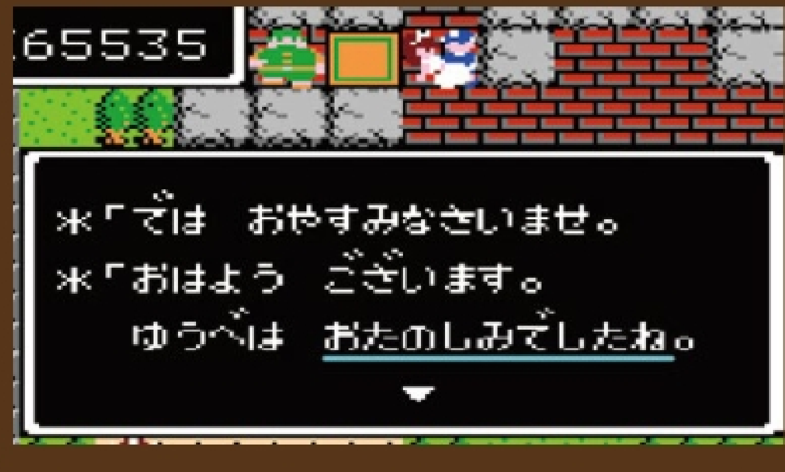


□由于角色不会转向，对话时要选择“东南西北”。

DQ tips



在救出萝拉公主之后，公主会请求勇者抱着她……来到王城——这是一般的老套情节，而本作中的勇者却可以抱着公主，到宿屋过夜。然后第二天老板就会跟勇者说“昨晚还算愉悦吧”。另外抱着公主也还能战斗甚至挑战龙王，真不愧是勇者。



Ⅱ

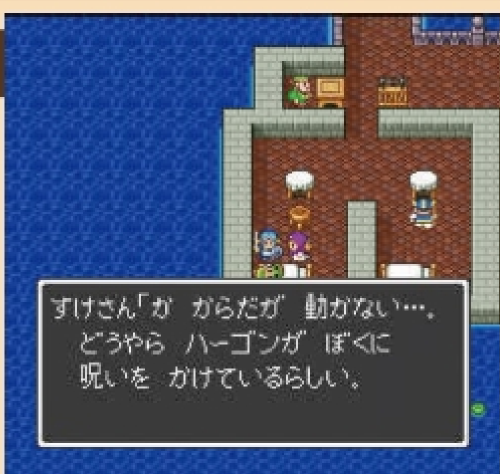
首发平台：FC
发售日：1987年1月26日
●引入3人队伍系统
●新增船只移动







DQ tips



在SFC平台上的重制版《DQ1・2》中，追加了FC版不存在的新剧情事件。当一行人在某个宿屋中住宿时，撒玛多利亚王子会被施加诅咒而无法动弹，只能离队。之后玩家要找到某种物品才能解除他的诅咒，但是实际上也可以放着他不管，直接挑战最终BOSS打到结局。

《DQ2》是以初代100年后的世界为舞台，邪恶的魔爪再次伸向和平的世界。本作的主人公是不会使用咒文，只擅长近身肉搏的王子。在冒险途中，他将遇到撒玛多利亚的王子和蒙布尔克的公主，并组成3人队伍。为了阻止大神官哈贡的野心，继承了前作勇者血脉的他们踏上了旅程。

堀井雄二通过在游戏流程中逐步地加入新角色的方法，让玩家自然而然地熟悉了多人队伍的系统概念。而从这一代起，系列也就正式引入了“队伍系统”，使得战术的选择范围更广。不过，继续游戏进度时使用的密码，也随着角色的加入，从《DQ1》最长的20字逐步增加到了52字……本作的世界地图大约相当于初代的4倍大小，追加了乘船的移动方式，一行人还能回到初代的阿雷夫嘉尔德大陆。从《DQ2》开始，该系列凭借着超高的人气，奠定了在日本游戏界的地位。

Ⅲ





首发平台：FC
发售日：1988年2月10日
●4人队伍系统
●引入转职系统

《DQ3》的世界设定在初代之前，故事从主人公迎来16岁生日的早晨开始。主人公的父亲启程讨伐大魔王巴拉莫斯却一去不返，为了继承父亲的遗志，主人公也踏上了冒险的旅途。前两作积累的人气在本作中获得了社会现象级的大爆发，从初代到本作为止，关于勇者洛特的谜团被解开，形成了完整的"洛特传说"系列。



堀井雄二最初的一些设想在本作终于得到了实现，因此游戏的自由度和耐玩度在当时都算得上是相当高的水平，比如在之后的系列游戏中成为常规设定的4人自由组队系统，也在本作中被首次确立了下来。新增的转职系统使得玩家可以培育同时善于使用咒文和近战攻击的角色，让玩法变得更加丰富。当年游戏中的世界地图跟现实世界的相似度曾经引发了日本玩家们的热议，不过对于大多数玩家来说，前面两作的复活咒文在本作被正式的存档功能所取代，恐怕才是最值得怀念之处吧。



DQ tips

在《DQ3》登场的职业——

战士：有着较高的生命值，可以使用重装备
武斗家：有着较高的敏捷和会心率
僧侣：擅长使用回复、复活咒文
魔法师：能够使用强力的攻击咒文
商人：擅长鉴定道具
贤者：熟练使用魔法师和僧侣的咒文
游人：可以转职为贤者
盗贼*：从怪物身上偷取道具（*SFC版新增）



□30周年纪念商品：《DQ1·2·3》小说版的复刻套装，由猪股睦美绘制的全新包装盒内含5册小说。小说本身与当年出版的完全一致。

©SQUARE ENIX

Ⅳ

首发平台：FC
发售日：1990年2月11日
●马车登场，冒险队员增加
●搭载AI（人工智能）
●以全五章构成的故事





DQ tips

在PS平台上推出的重制版《DQ4》追加了序章以及"第六章"，但第六章并没有副标题。新增的篇章讲述了第五章的后续故事，最终BOSS皮萨罗加入勇者的队伍，曾经让许多玩家大吃一惊。



在前面三部作品讲述了一个完整的故事之后，系列的高人气促使堀井雄二投入了后续的创作，孕育了从《DQ4》到《DQ6》的"天空系列"。作为以天空城为标志的三部曲的第一作，赌场小游戏和小徽章等系列标志物也在游戏中首次出现。

在本作中，堀井雄二的着眼点在于展现"冒险同伴的每个人不同的人生"。以五章构成的《DQ4》用前四章的篇幅，分别描写了主人公的7位同伴在遇见主人公之前的故事，而勇者则是要到最终章才会出现。在马车出现之后，冒险的队伍将可以容纳5名以上的队友，玩家根据需要可以切换同伴进行战斗。本作还首次搭载了AI，主人公之外的角色会根据设定好的"作战"自动战斗。而这样的战斗系统，也在侧面反映了同伴的个性。对于本作，曾经有人批评说剧情主导的游戏令自由度成为了短板，但在此之后，以角色和剧情为游戏核心的作品也成为了业界主流之一。





V



首发平台：SFC
发售日：1992年9月27日
●引入怪物同伴系统
●隐藏迷宫登场





作为系列初次登陆SFC平台的作品，《DQ5》描写了主人公从少年时代到青年时代的经历，壮阔的故事感动了无数玩家。主人公拥有与怪物心灵相通的特殊能力，但他本身却并不是勇者。为了寻找位于世上某处的勇者，少年跟随父亲旅行。而玩家将见证他在成长过程中所经历的种种坎坷命运……

为了不在太多角色之间切换视点，堀井雄二选择了让故事围绕着主人公一人展开。游戏的各种细节随着跨越祖孙三代打魔王的历程而变迁，让离别和重逢成为了玩家们的共同回忆，其中最深刻的自然就是主人公的结婚事件。这个人生选择原本就令人纠结，在NDS重制版中更是追加了第三名新娘候补。

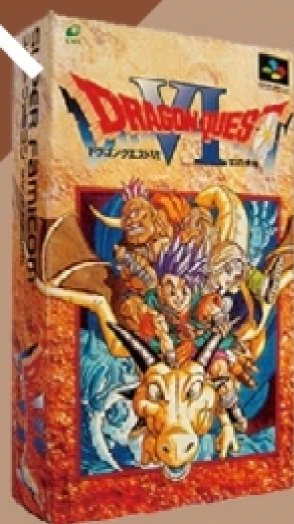
在系统上，本作采用了3人队伍的形式，到了2004年发售的PS2重制版，则是和之后的系列惯例一样变成了4人队伍。本作的怪兽同伴系统博得了相当高的人气，甚至在后来衍生出了独立的“怪兽篇”系列。

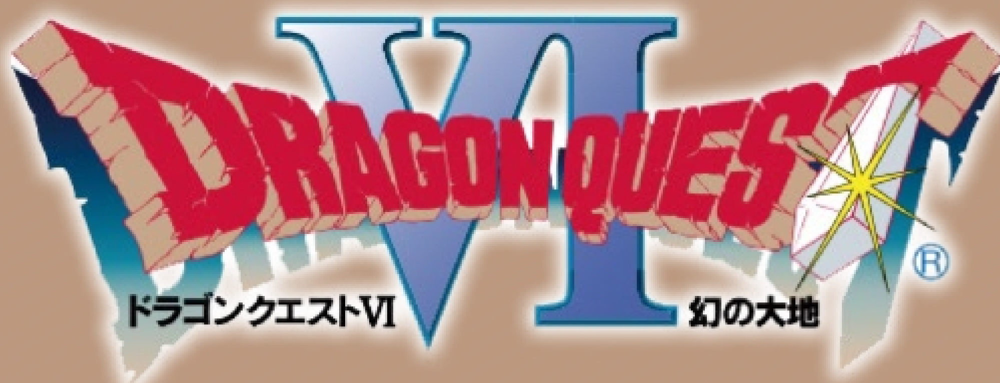
DQ tips

在主线剧情通关之后的隐藏迷宫在《DQ5》初次登场。而隐藏迷宫之中的战斗则是面对在《DQ4》出现过的“地狱之帝王”。因为本作有着怪物同伴系统，当时在日本甚至有传闻说在5回合之内打倒这个隐藏怪物，就可以将其变成同伴。



VI





首发平台：SFC
发售日：1995年12月9日
●加入熟练度和上级职业的转职系统
●海底冒险要素
●时尚大赛





▲本作登场的时尚大赛。在《DQ10》中则是以冒险者广场（玩家社区）投票活动的形式出现。

DQ tips

早在《DQ3》发售时，就已经有大量玩家为了在首发日第一时间购入游戏而不顾工作日在全国排起了长龙。为了尽量减少对社会的影响，从《DQ6》开始，系列作品都选择了在休假日发售。

穿梭于梦境和现实两个世界的《DQ6》以“发现”为主题，延续了前作中充满变化的游戏体验，并且在中后期采用了非线性的流程，进入海底之后游戏的自由度变得更高。除了新奇的故事架构，本作在游戏系统上的丰富度和深度也值得称道。转职系统在本作得到了拓展和进化，玩家可以将角色转职为18种职业，入手特定道具的话还能转职成为怪物。而通过提高熟练度，成为各种职业的达人，最终甚至能让全员转职为勇者。通过新增的回忆特技，玩家可以将冒险途中打听到的提示（最多32个）记忆下来，在当时可以说是非常有用的系统创新。本作新增的时尚大赛系统与玩家自身和装备中的新属性“时尚度”息息相关，并且在剧情流程中还需要在大赛入手特定的物品。

VII





首发平台：PS
发售日：2000年8月26日
●3D化的图像表现
●多样化的同伴对话

从《DQ7》之后，系列的每一作都容纳了一个完整而独立的故事。在新作登陆的平台变得多样化的同时，既有作品也在这些平台上推出了重制版，让不同年龄层的玩家都有机会体验那些经典之作。



DQ tips

你发现了吗？系列的主标题文字“DRAGON QUEST”，其实是随着数字序号而有规律地改变着颜色。当序号是偶数时，文字的颜色为红色调，而当序号是奇数时，就换成了蓝色调。（《DQ11》还把龙和文字的颜色与初代对调了）

采用可以转动视角的3D化场景，是《DQ7》最明显的进化之处，而将地图系统融入游戏流程则是本作的一大亮点。主人公要在世界各地收集不可思议的石板，从而逐渐增加能够冒险的区域。某些石板还必须靠转动视角才能被发现。在基本继承前作的人类职业体系的基础上，新增了怪兽职业系统。与同伴的主动对话也在本作首次出现。值得一提的是，后来在2013年发售的3DS重制版对本作的系统作出了不少的修改，当初堀井雄二希望使用记忆卡交换石板的构想，也通过3DS的瞬缘通讯功能得以实现。





Ⅷ



DQ tips



在2015年，本作推出了3DS重制版。这次的重制版将原本的两名NPC升格为队伍同伴，追加了部分新剧情，调整了游戏的数值平衡。最重要的是首次在正统作品为所有角色的事件新增了全语音。（主人公除外）







首发平台：PS2
发售日：2004年11月27日
- **全3D构筑的游戏世界**
- **战斗显示我方队伍并且拥有动作和特效演出**
- **角色育成新增技能加点系统**
- **斗志系统·道具炼金釜**

《DQ8》是Square Enix成立以后的首款系列正统续作，由Level-5负责开发。Level-5的社长日野晃博从《DQ3》起就是系列的粉丝，他一心进入游戏业界同样是因为受到了《DQ3》的激发。通过细致研究之前的作品，他们成功研发出了不失系列风格的卡通渲染3D画面。

本作新增的一些系统被继承到了后续的许多作品当中，斗志系统就是其中之一。使用积蓄斗志的命令，角色最多可以累积4段的斗志，提升斗志将使得武器攻击、咒文和特技的伤害和效果变大。与前两作全员共通的特技、咒文学习系统不同，本作的职业系统回归了职业专长的设计，并以新的技能加点系统确保玩家能够自由把握角色的育成方向。

Ⅸ





首发平台：NDS
发售日：2009年7月11日
- **自定义主人公外观**
- **玩家招募系统**
- **宝藏地图交换系统**
- **历代最终BOSS挑战**
- **职业必杀技系统**

作为首款以掌机为起点开发的系列正统续作，《DQ9》的重点就在于多人联机游玩，可以让最多4个玩家一起进行冒险。游戏的主人公是堕落地面的天使，为了返回天使界，主人公要在世界各地冒险并收集天使的果实。同样是由Level-5开发的本作继承了一些前作的系统设计，比如技能和炼金系统，而本作在多人游玩方面的成功尝试，也让后来的《DQ10》网游化团队有了更大的信心。

除了可以无限成长的转职系统外，本作还加入了多种角色装扮要素，让你能够在酒馆招募其他装扮各异的玩家，但多人联机并没有受到剧情的限制，而玩家之间也无需强制在一起行动，显得非常自由。此外还有各种各样的任务，以及自动生成迷宫的“宝物地图”等多种通关后也能享受到的元素。特别是能够让玩家间交换战历和宝物地图的通讯功能，都是别出心裁的设计。





勇者斗恶龙 X



首发平台：Wii
发售日：2012年8月2日

●系列首款MMORPG
●在单人和多人玩法之间的巧妙平衡

系列首次网游化 勇者与中国龙的相遇

《勇者斗恶龙 X》是系列首款MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏），在披露《DQ9》发售日的发布会上闪电公开之后经历了约 4 年的酝酿，终于在 2012 年 8 月率先登录了 Wii 平台。2013 年 3 月 Wii U 版《DQ10》发售，而 Windows 版本则是在半年后推出。

游戏以《觉醒的五种族》为初始的副标题，三个平台的版本均面市之后，在 2013 年 12 月更新了 Ver.2 资料片《沉睡的勇者与引导的盟友》，而 Ver.3 资料片《古昔之龙的传承》则是在去年春季上线，并在年底发售了包含所有资料片的合集版。除此之外，本作在 3DS 和 docomo 的云游戏平台也推出了对应的掌机 /APP 版本，而 PS4 甚至 Nintendo Switch 平台的版本也已经在开发计划当中，可以说是系列里面横跨平台最多的一作。不过因为网络和语言的限制，对于中国大陆的玩家而言，接触到本作的人恐怕却是最少。同时，本作恰恰又是该系列首次正式登陆中国大陆的正统作品。而作为系列 30 周年纪念在国内踏出的第一步，由盛大游戏代理的国服《勇者斗恶龙 X》就在今年 11 月 10 日正式开始了公测。

“我们会努力让今年成为中国的勇者斗恶龙元年。”

——“《勇者斗恶龙》系列”总设计师 堀井雄二





◀国服提供了特别定制的键鼠操作界面以适应国内玩家习惯。

世间闻所未闻的网络游戏

《DQ10》的冒险舞台名为“雅斯特露琪亚”，玩家在经历序章的故事之后，就会从个性鲜明的 5 大种族之中挑选其一，创造属于自己的冒险者。游戏在最初提供了战士、僧侣、魔法师、武斗家、寻宝家（即盗贼）和旅行艺人这六大职业，每个职业都可以习得各种咒文和特技。在冒险之余，玩家还能通过工匠职人系统制作武器防具，并且建筑自己的房子，自定义家具装修。这些在我们眼中看来只不过是常规的网络游戏设定，然而对于初次踏足网游领域的《DQ10》而言，却处处都有着异于常规的创举。

从系列第一作开始，总制作人堀井雄二就确立了一种“让任何人都能轻松理解和上手”的游戏设计准则。因此即便是做成网游，制作团队也针对网游化之后的每一个可能的变数，对照着 DQ 应有的感觉去取舍，比如在传统的回合制战斗中允许玩家自由移动，却不惜增加界面层数也要坚持采用 4 行而不是 5 行文字来显示游戏的主菜单。于是在加入了社交、组队、交易等复杂的网络化元素之后，《勇者斗恶龙 X》依然维持了极度简洁的用户界面，而没有像主流的网游一样恨不得把一切功能都摊出来摆在玩家面前。正因如此，本作打破了人们对于网游的固有印象，却依旧让日本玩家一见如故，即便在网游并不算绝对主流的日本国内，本作也成功地当上了国民级 MMORPG。而对于国内的大多数玩家来说，《勇者斗恶龙 X》则无疑是一款特立独行的网游，在近乎执拗的游戏设计背后，都是该系列不容改变的精髓。当然了，为了不至于太过水土不服，在登陆国内之后 Square Enix 也针对中国玩家的习惯，制作了适合键鼠操作的 UI 以供选择。

不仅是给人以亲近感的界面，在《勇者斗恶龙 X》更深层的游戏系统之中也存在着这个系列独特的设计哲学。堀井雄二对制作团队提出的基本要求之一，是“不能让玩家废寝忘食”。这个与其他网游反其道而行之的命令，带来了雇佣系统、元气弹和每周支给金币等要素。在玩家离线的时候，好友能够雇用玩家的角色当队友，在这期间同样能够获得经验值和金币，而玩家只要离线一段时间就会获得元气弹，使用后可以拥有 30 分钟的两倍经验值和金币奖励。如此一来，为了不成为玩家的无形负担，《勇者斗恶龙 X》实质上就被塑造成了“可以单人游玩的网游”。



▲日本人对人际关系的慎重态度也深刻地影响着他们在网络游戏中的行为习惯。《勇者斗恶龙 X》为了迎合这种习惯，索性以“不强制多人游玩的网络游戏”为目标来设计。

新的冒险旅途才刚开始

能够在国服《勇者斗恶龙 X》正式登陆之前就接触到这个开创了一个新时代的日式 RPG 系列，一直以来追随主机游戏的国内玩家们无疑是幸福的。更幸运的是，近几年来 Square Enix 及其合作伙伴不断地拓展着这个悠久的系列，让《勇者斗恶龙英雄集结》和《勇者斗恶龙建造者》这样的全新作品诞生，并且越来越多地为华语地区玩家带来亲切的中文化游戏，而《勇者斗恶龙 X》的首次中文化更是为国内玩家特别准备的 30 周年见面礼。在下一部《DQ》新作到来之前，不妨借着国服的契机，真正感受一下这个超有爱的好游戏吧！



© 2012-2014 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



从命运之夜迈向新的世界

《Fate/新世界》英灵介绍及系列作品回顾

《Fate/新世界》发售在即，虽然系列已经在本篇的基础上，不断尝试了格斗、乱斗、角色扮演等不同的种类，但采用无双类型的玩法却是首次，比起《Extra》前两作的“石头剪刀布”更是本质上的巨大飞跃。

得益于诸多衍生作品不断丰富和完善，尤其是在移动平台上支撑起Type-Moon收入半壁江山的《Fate/Grand Order》，如今英灵的数量已经从原本屈指可数的7人迎来了爆发式的增长，世界各地的神话传说、英雄事迹几乎快被翻了个底朝天，就算是表面上战斗力看起来为负数的科学家、文学家、音乐家等也难逃圣杯的呼唤，实在不行脑洞一开，天马行空的架空英灵还不是信手拈来。于是乎大伙儿索性走出那片夜色，热热闹闹地在“月球”的新世界中干上一架。那么赶在游戏发售前，本期便为大家详细介绍那些即将登场的新面孔们，同时也对系列在主机平台上推出过的作品进行回顾，方便各位检验自己是否是一名合格的“月厨”，若有遗漏就赶紧补课去吧。

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 哪尼　美编 Juxi

未曾在《Fate/Extra》系列出现的新面孔



角色原型

贞德的原型是在百年战争中拯救了法兰西的民族英雄，原本只是一名普通乡村少女的她，在16岁时号称自己见到了神迹并受到上帝的启示，开始了从军生涯，一生中曾多次击败入侵的英格兰军队，最终在一场小战役中被俘，之后英格兰通过宗教审判所以异端和女巫的罪名将其当众处以残忍的火刑。



传奇般的英雄事迹和悲剧式的结局，使得她不仅仅是在法国，甚至在欧洲大陆以及世界范围内都声名大噪，相关的文学、戏剧、电影等层出不穷，游戏业内也有许多以她的事迹为题材而进行创作的作品，Level-5开发的SRPG《圣女贞德》便是其中最有名的代表。



由于《Fate/Apocrypha》和《Fate/Grand Order》而被众人所熟知的贞德，实际上并非是一开始就设计好的英灵。在《Fate/stay night》的前传小说《Fate/Zero》中，她只是作为与“蓝胡子”吉尔斯·德·莱斯相关的角色，在故事背景中被略微提及，而在2012年播出的动画版《Fate/Zero》的第15话中，则在蓝胡子死前的回忆中一闪而过，虽然画面短暂，但柔美的金发少女无疑令人印象深刻。

让贞德真正以英灵身份活跃起来，并拥有完整人物设定的。是2012年底正式开启连载的小说《Fate/Apocrypha》。根据小说的设定，贞德是由圣杯本身根据自己的意识和判断所召唤，她不从属于任何一方势力，是为了守护并正确管理圣杯战争而存在的特殊英灵，因此阶职也是与众不同的“Ruler”。而与普通英灵不同的是，被召唤而来的贞德必须依附于普通人类的躯体才能正常行动，且无法进行灵体化，因此虽然她具备英灵的超凡能力，不过由于受到人类肉体的限制，也必须进行休息和进食等纯粹为了“照顾感官”的普通活动，毕竟被依附者还只是一名16岁的普通少女。当然，这些绕口又繁杂的规则限制，很大程度上只是为了强行让她“不那么英灵”罢了，毕竟类似的套路早在阿尔托莉亚的身上就已经上演过。


▲《Fate/Zero》第十五话中出现的贞德



贞德英灵化后的常用武器为圣旗，除了可以挥舞着制裁敌人以外，也可以发动宝具“吾之神明于此（Luminosite Eternelle）”，高举圣旗接受天使的祝福，将EX级别的对魔力直接转化为防御力，将范围内的物理攻击无效化。而她的最强宝具为“红莲之圣女”，以圣凯萨琳之剑为媒介，将自身的心象风景结晶化并具现为曾经灼烧自己的火焰，以自己的生命为代价破坏一切。这一概念武装是非常特别的特攻宝具，完全解放后具有难以估量的EX级破坏力，但只



▲由蓝胡子借助圣杯力量而创造出来的“黑贞德”。

会对她认为必要去击垮的目标形成伤害，并不受自身情感波动或是敌方实力强弱的影响。

如果说《Fate/Apocrypha》还算是相对小众的作品，那么《Fate/Grand Order》则让贞德的人气上升到了一个新的高度。早在《FGO》宣传之初，她便和阿尔托莉亚以及另一名原创角色“盾娘”一起负责“宣传担当”。而游戏开服后由于延续了“Ruler”的特殊阶职所带来的职业特点，使得她在战斗中拥有非常出色的续航能力，外加抽取概率不低，因而也颇受玩家所推崇。由于设定和世界观的变化，这次贞德不必再受普通人类躯体的束缚，然而事实上这位实力强大的 Ruler 并非贞德本人，只是蓝胡子借助圣杯的魔力将贞德尸体“复活”后所创造的，“不可能存在”的伪英灵。虽然真正的贞德最终也以 Ruler 的阶职现身，但却失去了大部分这一特殊阶职所赋予的权限以及英灵的基本技能，甚至也因为黑贞德引发的诸多事件所带来的不良影响，不得不像普通人那样居无定所的漂泊。

当然在《FGO》推出以前，Type-Moon 已经开始精明地将贞德当做“小甜点”一般，在本篇游戏中为她安排一些有趣的出场机会。2014 年时 TM 将《Fate/hollow ataraxia》移植到 PSV 平台并附赠了一个全新的塔防乱斗类小游戏——《扭蛋从者（Capsule Servant）》，又逮到上镜机会的贞德同学表现非常“亮眼”，完美诠释了什么叫“一看就不是什么正经英灵”，尽职尽责地为玩家贡献了大量的笑点。

稳重而崇高的纯洁圣女，在《扭蛋从者》中仿佛是厌倦了这一刻板的既有印象而自暴自弃一般，以休假为由来到冬木市闲逛的贞德彻底沦为一个自我优越感爆棚的逗趣话痨，时常挂在嘴边的台词是“我可是超级有名的英灵呢，真是受不了呀”。然而在遇到年幼的士郎后却遭到了无情的吐槽——先是因为金发被士郎错认为亚瑟王，骄傲的法国人怎能允许自己和那个英国佬混为一谈（其实更在意的还是为何乳量这么明显的差异还能被认错！）。不甘心的她主动报上了自己在法国历史上响当当的名号，怎知对方说法国名人我只认拿破仑，即便最终掏出了引以为豪的宝具圣旗，也依然被嫌弃土里土气，远不如剑与激光来得帅气。

在遭受到这个不知从哪冒出来的小屁孩接二连三的打击后，忍无可忍的贞德终于生气地哭着跑开，并傲娇地高喊“八嘎八嘎！我再也不来这个国家了”。然而七年之后，在冬木市的第五次圣杯战争中却被士郎召唤至现世，不过她似乎好了伤疤忘了疼，明明是千钧一发的紧要关头，却仍不改自恋与话唠的本质，甚至将自己的 EX 特供宝具“红莲之圣女”改名为“贞德大爆炸”。一通滔滔不绝的自说自话后，原本准备痛下毒手的 Lancer，反倒和士郎统一了战线 ......



▲时刻把“世界超有名英灵”挂在嘴边的贞德



▲《扭蛋从者》士郎线结局



▲《扭蛋从者》远坂凛线结局



阿提拉

CV：能登麻美子

阶职：Saber

宝具：军神之剑（Photon Ray）

角色原型

阿提拉是被称为“上帝之鞭”的匈奴王，其战场范围波及到半个大陆，横跨欧亚的大片土地都曾纳入其帝国的版图内，但一切都在其死后迅速瓦解和崩塌。传奇般的一生使其在欧洲历史中广为流传，当然也因为他的扩张和入侵，以及匈人一族长相上所带来的“野蛮”印象，因此在一些历史记载中被描绘成残暴与掠夺的象征。而不同的史料记载所呈现出的不同评价，则让这位伟大王者和战士呈现出更为多样化的魅力。





阿提拉是《Fate/Grand Order》中加入的新英灵，拥有 Saber 阶职的她似乎也没能逃过“性别转换”的魔咒，这个曾经驰骋于半个大陆的“上帝之鞭”，可能是历来穿着最清凉的 Saber。作为游戏首发实装的英灵，阿提拉除了拥有与其身份相匹配的顶级攻击力外，也能为队伍带来不错的辅助效果，尤其是在宝具副本开放后，爆发力更是得到了大幅提升，让她成为了前期清场的不二利器。

或许正是由于拥有强大的战斗力，与“无双”的主题不谋而合，因此作为“完全新人”的她很快就加入到《Fate/新世界》的参战角色中，并且是其中一个阵营的领袖。玩家可以从这位自豪且理性的战士身上感受到莫名的“空虚感”，然而她的剑却不曾流露出任何的动摇与迷茫，在战场上既能冷静的分析并进行应对，也能化身为冷漠的杀戮机器，毫不留情地排除所有被认定为“敌人”的障碍，以及一切“文明”。从历史的角度上来看，比起统治者而言，阿提拉更适合作为一名身先士卒的战士。虽然她本人也认为战斗是自己理所应当的强项，但实际上并不热衷于此。并且在好奇心的驱动下，她希望借由圣杯达成的愿望，是能够体验一次“不做为战士”的人生（无敌，是多么寂寞……）。





另外值得一提的是，阿提拉似乎并不喜欢自己本名的读音，因此在自报家门时改为了“阿尔缇拉”，而之所以这么做的理由，是因为读音听起来更可爱一些……可见圣杯给她带来的不仅仅是少女身，还有隐藏的少女心。

阿提拉所持的宝具是一把三色利刃——军神之剑，，由于圆柱形样式和配色上带来的“错觉”，被玩家们戏称为“彩虹笔”。这把武器是结合了“获得了军神马尔斯之剑”的传说，以及“神之惩罚”、“上帝之鞭”等名号中所蕴含的武勇和恐怖所结合而成，据说能够破坏世间的一切存在。以真名解放后将散发出彩虹般绚烂的魔法光芒，如流星般划过，横扫整个战场。



阿基米德

CV：与津和幸

阶职：Caster

宝具：聚集的桔秆，如月般燃烬

角色原型

阿基米德这位古希腊的天才拥有着哲学家、数学家、物理学家、科学家、天文学家等各种各样的名号，大家想必也都非常熟悉了。他的名字和研究成果不断出现在我们的物理课本中，另外似乎也是很多人第一句“心灵鸡汤”的启蒙者——给我一个支点，我就能翘起整个地球。

无论是在洗澡时发现了著名的阿基米德原理（浮力定律），亦或是广泛应用于机械工具中的杠杆原理等等，这些都为后世的物理力学打下了坚定的基础，因此他也被称为“力学之父”。而阿基米德的成就也不仅限于此，他在几何学、天文学方面的深入研究和大胆猜测，最终也被证实是极具前瞻性的理论。

难能可贵的是，阿基米德并不沉溺于单纯的理论数据，而是主张与实际应用相结合，以自己的研究为基础发明了众多机械与武器，并有效利用在日常生活及保卫国家的战斗中。这位结合了理论与实践的理想化身，真正无愧于天才之名。



《Fate/新世界》的完全原创角色，此前并未在任何一部作品中登场，因此所知的情报少之又少，更多的只能等待玩家们在游戏发售后进一步地挖掘。

目前可以确定的是，这位天才般的古希腊数学家、哲学家、科学家在被 Moon Cell 召唤而英灵化后，并不隶属于游戏中的任何一方阵营，因为他的职责并非是争夺圣杯所有权，而是被赋予了对月之世界 SE.RA.PH. 进行安全维护的职责。

之所以会被 Moon Cell 选中，除了因为其拥有高超的技术力和学术上的伟大功绩外，理性且客观的性格亦是无可取代的特质。在每一件事情上都尽可能避免主观的判断，而是基于绝对客观的合理性和正确性进行处理，是个足以令人信赖的管理者。

"《Fate/Extra》系列"的登场英灵



CV：丹下樱

尼禄

《Fate/Extra》的原创英灵，在《Fate/Extra CCC》中亦是可选英灵之一。其真身为古罗马帝国的第五代皇帝，因生平所做的某些事迹而获得"暴君"之恶名。英灵化后所获得的最强宝具为"招荡的黄金剧场（Aestus Domus Aurea）"，是能够将复数对手带入"剧场"之中以满足一己私欲的强大魔术，效果上类似于固有结界，但本质上并不相同。这一宝具源自尼禄在罗马大火之后所兴建的华丽宫殿——金宫（Domus Aurea），并结合她生前在艺术造诣上的极高成就而成型。

以从者的身份被召唤后仍自称"皇帝"，且无论对待敌我双方都摆出一副睥睨天下的高傲姿态，不过对 Master 却是百分百的信任，十足的傲娇角色。

阶职：Saber

宝具：招荡的黄金剧场（Aestus Domus Aurea）



CV：诹访部顺一

无铭

《Fate/Extra》和《Fate/Extra CCC》的可选英灵之一，正传作品中是英灵化后的卫宫士郎，但由于世界观设定上的差异，在"《Extra》系列"的作品中真名则以"无铭"替代，只是保留了原有的形象和能力——标志性的红色外套、倒梳的银发、冷酷的面庞以及喜欢嘲讽的糟糕个性都与以往别无二致。当然实际上也依然是那个很会照顾别人，家务全能的"万事通"。

阶职：Archer

宝具：无限剑制（Unlimited Blade Works）



玉藻前

CV：斋藤千和

阶职：Caster

《Fate/Extra》和《Fate/Extra CCC》的可选英灵之一，在游戏中登场后便一直拥有极高的人气，是擅长使用各种咒术的的魔术师。虽然生性狡猾，却唯独对 Master 百依百顺。她的形象来源于传说中的妖怪——九尾狐，化名为玉藻前后得到鸟羽天皇的宠幸，但最终被安倍家族的阴阳师所驱逐。不过游戏中的玉藻前并非由于传说或是能力成为英灵，而是为了回应自身"想要成为良妻"的愿望，因此能力和灵格大幅下降。不过据本人的说法，由于 Moon CELL 的限制她只能使用一条尾巴，如果取回全部的九尾，那么自身的能力将是目前的 9 次方，这才是其身为妖怪的真实实力。

玉藻前的最强宝具是名为"水天日光天照八野镇石"的镜子，原本能够形成屏蔽常世一切规则的结界，身处其中时她施展一切咒术都不需要任何消耗，覆盖范围甚至能达到整个国家，是非常强大的的 EX 级别对界宝具。不过由于其英灵状态下的能力降低，效果也随之缩水，只是能最多能覆盖百人的 D 级对军宝具而已。



高文

《Fate/Extra》中作为敌人登场，在《Fate/Extra CCC》中则是月海原学生会的随从。

被称为"太阳骑士"的高文是亚瑟王的外甥，也是圆桌骑士之一。他所持的另一把圣剑——Excalibur Gallatin（轮转胜利之剑），名号虽不如 Excalibur 来得响亮，却拥有与之匹敌的强大的威力。品性高洁的他对亚瑟王有着近乎盲目的崇拜，平日里如影舞者般收敛锋芒，而在需要时则能奉献出自己的生命及全部信念。这样一位忠贞的骑士本应有完美无瑕的一生，但与兰斯洛特的对立某种意义上导致了整个王朝的衰落，他本人也因此悔恨不已。怀揣着"想要挽回曾经的过失"这一执念而英灵化的高文，也时刻告诫自己要成为一名忠于 Master 的完美骑士。

CV：水岛大宙

职阶：Saber

宝具：轮转胜利之剑



CV：安井邦彦

李书文

在《Fate/Extra》以青年时期登场，这位以八极拳闻名的清末武术家不仅不仅拳法了得，枪术更是登峰造极，因此得到了"刚拳无二打、神枪李书文"的美誉。之所以作为 Assassin 的阶职登场，并非因为李书文是以杀人为生的职业杀手，相反他嫉恶如仇，为人光明磊落，但确有许多拳法家命丧于他的八极拳下。因为对他来说，比武讲究的是信念与觉悟，而死终究是无法逃避的。在《Fate/Grand Order》中他曾以 Lancer 阶职出现，也算是符合其"神枪李"的称号。

职阶：Assassin

宝具：无二打

吕布奉先

CV：安井邦彦



职阶：Berserker
宝具：军神五兵

《Fate/Extra》中颇为棘手的敌方英灵，拥有变化多端的战斗方式和压倒性的攻击伤害。这位名震天下的三国武将不仅生前的武艺超绝，成为英灵后同时具备 Archer、Lancer、Rider、Assassin 和 Berserker 五种职阶的资格，其宝具“军神五兵”亦能够化为长枪、弓箭、护臂等六种形态。不过由于 Berserker 化的缘故失去了理性和思考能力，无法发挥出生前的百般武艺，宝具的变化形态也被大幅削减。然而也正是因为 Berserker 的职阶，使得他拥有庞大的身躯，攻击力和防御力同样非常惊人。

伊丽莎白·巴托里



在《Fate/Extra CCC》中初次登场的伊丽莎白，从装扮风格到角色设定上都堪称整个月世界中的“异类”。由于她的原型是被冠以吸血鬼称号的女性连环杀手——匈牙利伯爵夫人，因而作为反英雄被召唤。不过虽说有着那样残忍血腥的传闻，但在《Fate/Extra CCC》中所召唤的则是其“全盛时期”的形象——十四岁的青春少女，此时的她尚未结婚，也并未犯下残暴的罪行，保留着人性的一面。然而令人惊讶的是，虽然已经是历史长河中的“老古董”，但这位长着龙角的少女却新潮的以“偶像”自居，华丽的哥特系服装搭配着小恶魔般的虎牙和龙尾，可爱感爆棚，甚至连作为武器的长枪也有麦克风的功能，和其他英灵的感觉截然不同。伊丽莎白的最强宝具“鲜血魔娘”，将其常年居住的城堡——监狱城赛伊特（Csejte）化为巨型音响舞台，使龙息最大化后释放出超音波破坏攻击。

CV：大久保瑠美
阶职：Lancer
宝具：鲜血魔娘（Báthory Erzsébet）

迦尔纳

CV：游佐浩二
职阶：Lancer
宝具：日轮呀，化作甲胄

小说《Fate/Apocrypha》中红方阵营的英灵之一，在《Fate/Extra CCC》中登场后也有着非常活跃的表现。他是印度神话中的太眼神之子，无论是神格或能力都足以与英雄王吉尔伽美什相媲美，号称“不死英雄”的他最终因为失去了黄金之铠，在诅咒中迎来了自己的灭亡。迦尔纳性格冷酷，对待敌人丝毫不留情面，虽然在外人眼里看来缺乏人性和自我，但其实他内心有着自己的深思熟路，是个诚实且重情重义之人。

那些熟悉得不能再熟悉的英灵们

以下这五位都是在正传作品（《Fate/stay night》和《Fate/Zero》）中登场的英灵，有关他们的事迹和设定大家即便不能倒背如流，想必也早已烂熟于心，这里就不再多费笔墨了。

阿尔托利亚



CV：川澄绫子
阶职：Saber
宝具：誓约胜利之剑（Excalibur）

吉尔伽美什



CV：关智一
阶职：Archer
宝具：天地乖离 开辟之星（Enumaelish）

库丘林



CV：神奈延年
职阶：Lancer
宝具：穿刺死棘之枪（Gae Bolg）

美杜莎



CV：浅川悠
职阶：Rider
宝具：骑英之缰(Bellerophon)

亚历山大



CV：大冢明夫
职阶：Rider
宝具：王之军势

《Fate》系列主机游戏回顾





Fate/stay night 新星

原名：Fate/stay night[Realta Nua]

对应平台	上市时间
PS2	2007年4月19日
PSV	2012年11月29日

《Fate/stay night[Realta Nua]》是 2004 年 PC 版原作《Fate/stay night》的官方移植版，2007 年在 PS2 平台上推出，2012 年时则移植到 PSV 平台。由于主机平台的限制，《Fate/stay night[Realta Nua]》改为了全年龄向，去掉了所有 18 禁的内容，但是加入了原本没有的角色语音，因此游戏体验和带入感都更好，毕竟所谓的成人向内容在《FSN》中已不像 Type-Moon 早期同人作品那么多。当然之后也有“热心玩家”提取了 PS2 版的语音并逆移植回 PC 版，填补了大家对于“完全版”的怨念。



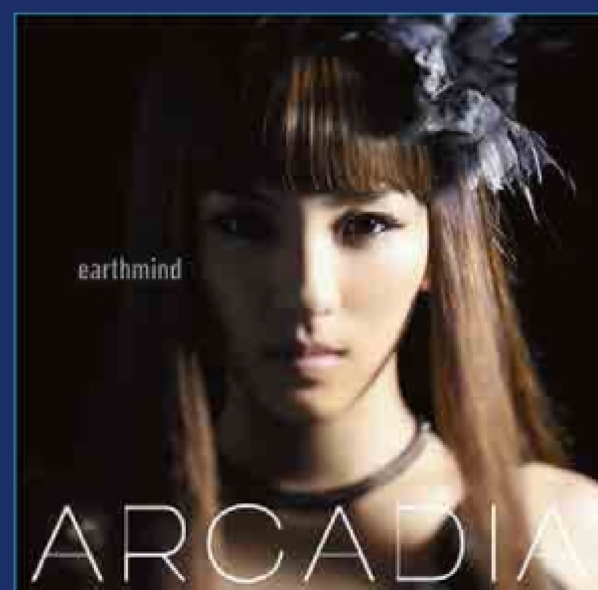
▲Last Episode——梦的终点

剧情方面《Fate/stay night[Realta Nua]》与原作没有太大差异，依然分为 FATE、UBW 和 HF 三条主线，只是追加了一些新的故事和 CG，不过额外增加了一个 Saber 的完美结局（Last Episode）——圣杯战争结束的多年之后，Saber 终于在幻想乡中与士郎重逢，从此过上了没羞没臊的生活。当然与其说这是一个结局，其实更像是为了满足玩家的心愿而加入的一个不切实际的幻想，在通关三线五结局外加四十个 Bad End 后，即可迎来这个感人至深的完美归宿。



▲PSV版Heaven's Feel线的的OP截图

2012 年发售的 PSV 版则是基于 PS2 版进行强化，改善了画面表现力并加入了触屏操作，另外还由动画版的御用厂商 ufotable 制作了全新的 OP 动画，主题曲也改为新创作的《ARCADIA》。此外限定版同捆了两个花札题材的特典小游戏——《とびだせ！トラぶる花札大作　》和《とびだせ！トラぶる花札道中记》



▲新的主题曲——《ARCADIA》



Fate/老虎竞技场

原名：Fate/Tiger Colosseum

对应平台	上市时间
PSP	2007年9月13日
-	-

2006 年《Fate/stay night》改编为动画并于日本上映，人气也随之爆发性的增长。于是在 2007 年原作移植版登陆 PS2 后，很快也迎来了系列第一款掌机游戏——《Fate/ 老虎竞技场》，而且是完全原创的新作！

游戏由 Cavia 负责开发，类型是动作类的大乱斗——Master 与 Servant 齐聚一堂进行对战。游戏采用了可爱的 Q 版 3D 建模，剧情方面走的也是轻松恶搞的路线——这是一场完全因 Tiger 的一己私愿而发起的圣杯战争，甚至连圣杯本身都由其提供，实际上就是一个绘着老虎头像的普通暖水瓶罢了。而围绕着争夺“虎圣杯”为中心，每名参战角色都有着自己独立的剧情，虽不是由奈须亲自操刀，但层出不穷的笑料以及某些角色让人三观尽毁的故事走向，深得原作的精髓：化身奇怪萝莉控的 Berserker、家务技能点 Max 的红 A、因巨乳而困扰的 Rider，以及成功打入黑暗料理界的 Caster 等等，就像是在吐槽原有的设定一般，精准而犀利。

▼传送中的“虎圣杯”





战斗方面简单易上手，当然想要打得出彩依然需要一定的技巧和策略。而每个角色都很好地体现出了各自的战斗特色，发动宝具的招式也相当爽快，除了享受剧情模式外，通过联机模式用自己喜欢的角色与朋友们进行对战亦是乐趣所在。



Fate/老虎竞技场 加强版

原名：Fate/Tiger Colosseum Upper

对应平台	上市时间
PSP	2008年8月28日
–	–

《Fate/ 老虎竞技场》的强化版，基本系统没有太大变化，主要是追加了一些新的内容。可操作角色增加了卫宫切嗣、爱丽丝菲尔和第八英灵 Avenger。

战斗中则新增“虎令咒”和“拼招”等新玩法，乱斗场面也因此变得更加激烈与热闹。至于剧情方面，恶搞和欢乐的程度更胜前作，依然是游戏的精髓所在。





Fate/无限代码

原名：Fate/unlimited codes

对应平台	上市时间
PS2	2008年12月28日
PSP	2009年6月18日



这款基于《Fate/stay night》世界观及角色制作的格斗游戏由 CAPCOM 进行开发和发行，2008 年 6 月首先在街机平台推出，并于同年年底移植到 PS2 平台，追加包括 4 名可用角色在内的众多全新要素，其中就有让众多粉丝都为之倾倒的 Saber 新服装——Saber · Lily，四名新角色则分别为巴泽特、莉兹里特（伊莉雅身边的修女之一）、黑化 Saber 以及 Zero Lancer（迪卢木多），可用人数达到 17 人。

时隔半年之后本作再次被移植到了 PSP 平台，可用角色方面和 PS2 版保持一致，但是追加了大量的新服装。比较主要的改动还是集中在系统的调整上，比如加入“防御冲刺”，以及针对掌机的按键特点调整了必杀指令等，而最具实际意义的功能无疑是允许多名玩家进行本地对战。

虽然并非是 Type-Moon 旗下第一款格斗化的作品，但本作由格斗游戏界的老司机 CAPCOM 操刀制作，即便是一款粉丝向的游戏，核心的系统设计和战斗手感也毫不含糊，全 3D 的角色建模配合高还原的招式，亦能满足玩家对英灵间战斗的憧憬。而除了格斗之外，打通角色的任务模式后，还能体验到各自专属的小游戏。无论是素质还是内容，都非常厚道。



►Saber · Lily——令人惊艳的纯白身姿



Fate/新章

原名：Fate/Extra

对应平台	上市时间
PSP	2010年7月22日
–	–



之前的几款外传作品虽然类型多变，但都与原作有着千丝万缕的联系，角色和世界观设定相对统一。而作为“《Fate》系列”第一款RPG的《Fate/Extra》，既非续作也非外传，而是一个完全的独立的“新章”。虽然还是沿用了“召唤英灵、争夺圣杯”那一套，但背景设定已然发生了翻天覆地的变化，这个2030年的未来世界，可以视为采用月世界的基础设定衍生而来的“平行世界”。御用画师武内崇此次不再负责人设，只是抽空画了张宣传图，而原本担任剧本监修的奈须蘑后倒是亲自负责了全部的剧本。



《Fate/新章》的故事舞台不再是地球，甚至也不是现实世界，而是由月球内部的量子晶体Moon CELL所创造出的虚拟世界——SE.RA.PH.。Moon CELL自从地球诞生之日起便记录着地球的一切，包括实际上并未发生的“可能性”，并能够轻松其将实现，概念上与“万能的许愿机”相似。因此拥有了Moon CELL的支配权，就如同拥有了圣杯。虽然打着“科学”的幌子，但经过一系列繁杂拗口的解释之后，实际呈现出的还是熟悉的“魔法争斗”。

被选中的魔术师们则会以灵子形态登陆月球，在SE.RA.PH.中假想出的“月海园学园”里，舍弃原有身份一边进行普通的学生生活，一边召唤自己的Servant展开圣杯争夺战。虽然阶职和取胜条件沿用了原有的圣杯战争，但参与人数则扩大到128人，并采用两两对决的淘汰制，最终决出唯一的优胜者，因此实际上只要打败7名对手即可。游戏中的可选英灵为红Saber（尼禄），Archer（虽然长相和能力相似，但却不是英灵化的卫宫士郎），以及Caster（玉藻前），除阶职和能力上的差异外，使用难度也是由低至高递增。

虽然有着不错的世界观设定，但游戏实际呈现出的形态却不尽如人意，日常学园AVG+限时迷宫RPG相结合的形式，几乎是照搬了“《女神异闻录》系列”的套路，但无论是猜拳式的战斗还是单调的迷宫设计，都“too simple, sometimes naive”，相比之下“不知道低到哪里去”。幸运的是，“不知道啥时候就给你发颗糖”的剧情成为了让粉丝们坚持下去的最大动力——作为英灵登场的爱尔奎特，二周目隐藏迷宫的最强BOSS两仪式、被大河拜托寻找志贵的眼镜“魔眼杀”，以及大家翘首以盼的“补魔”等，只要细心留意，那么处处都藏着惊喜。





或许是抛开了原作的束缚，游戏中的英灵选择也更为大胆且富有想象力，"猜真名"也是游戏过程中重要的乐趣之一，比如接受了孩子们梦想而作为英雄具现化的“童话书”Nursery Rhyme、以及顶着SAVER阶职的最终BOSS“释迦摩尼”，而李书文和吕布两位中国英灵相信也让国内玩家有了不少亲切感。

Fate/新章 CCC

Fate/Extra CCC

对应平台	上市时间
PSP	2013年3月28日
–	–



如果把《Fate/Extra》比作《FSN》的“Fate线”，那么续作《Fate/Extra CCC》便是“Heaven's Feel”，这个类比或许不太严谨，但却非常直观，因为《CCC》所讲述的，便是一个与“间桐樱”相关的故事，一个与HF线类似，充满了妄想与执念、遥不可及的爱与思念、且略微掺杂着淫靡与妖艳的少女诗篇。

虽然和《FSN》中的人物同名，外形上也非常相似，但实际上《Fate/Extra》里的间桐樱只是学校保健室的高级AI，被Moon CELL赋予了保障Master们健康的职责，以便让圣杯战争更稳定地进行。然而在预选阶段遭人利用的她，险些自我崩溃而永远消失，唯一发现异常并关切询问的只有主角一人，这个无意间的行为则重新赋予了樱“存在的证明”，意识和实体也得以恢复。这份幸福的回忆成为了少女企图永远保留的爱情与私欲，于是她擅自动用AI的高级权限，将彼此相遇的这一天重演了69次，然而无尽的轮回终究无法改变结局，幸福也变成了不断加剧的痛苦，最终她选择将一切回归正常。但已经产生并保留的记忆早已无法消去，她只得将69天的一切移动到“分身”中并重置自我。而这个只有69天记忆的分身AI，便是引发《CCC》事件的根源。

月之表侧的圣杯战争尚未结束，掌握了月之背侧的分身AI也开始了自己的行动，她将参战且尚未败退的Master们转移到这里，并构筑起另一个虚假的校舍。而归根结底，这只是一名被畸形的思念与爱情所驱使的少女，在得知恋人无可避免的死亡结局后，企图以一己之力夺取“圣杯”使其得以“永生”，是一场近乎于悲剧的单相思。



《Fate/Extra CCC》的可选角色在前作的基础上增加了吉尔伽美什，游戏流程中还可以使用伊丽莎白·巴托里，虽然主要形式变化不大，但内容和流程上都更加丰富，玩家可以将其作为《Extra》中那场月球圣杯战争的“另一种可能性”。





Fate/hollow ataraxia

原名：Fate/hollow ataraxia

对应平台	上市时间
PSV	2014年11月27日
–	–

早在2005年就发售的《Fate/hollow ataraxia》，经过9年后才被移植到主机平台，推出了PSV版。作为原作的Fan Disc，游戏讲述了发生在前作剧情半年后的故事，圣杯已不复存在，但原本应该消失的英灵们却再次聚集于冬木市，而士郎则注定会在四天后死去，他必须在不断重复的四天内寻找真相。虽然“服务性质”浓厚的剧情确实并不那么重要，但对于粉丝来说依旧是不能错过的作品，毕竟在看似普通的日常生活中，埋藏着许多本篇都不曾提及的英灵和角色们的过去。



和本篇一样，PSV移植版改为全年龄向，删掉了福利剧情和CG，但同样加入了全程语音并支持触摸操作，游戏OP由ufotable重新制作。另外还追加了一款全新的小游戏——《扭蛋从者（**カプセルさ－ばんと**）》，别具一格的Q版人设搭配塔防式的乱斗玩法，剧情上更是笑点满载。







Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅

原名：Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ

对应平台	上市时间
3DS	2014年7月31日
–	–

虽然也挂着“Fate”的名号，但《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》中魔法少女式的故事展开，早已和原作的框架、概念和感觉相去甚远，只不过是把原有的某些人物和基础设定拿来后进行二次创作，把它当做“官方同人”似乎也没有什么问题。不过既然打出了“Fate”的金字招牌，那么我们还是把它也一起划入“系列”的范围中吧。

由于漫画和动画都有着不错的人气，因此角川游戏也趁热打铁于2014年时在3DS平台推出了一款同名改编游戏。剧情上并非照搬原作，而是衔接在动画第一部故事结束后——时钟塔的欢喜冤家远坂凛和露维雅在直升机上大打出手，导致已经回收的阶级卡再次分散到冬木市各处，于是苦命的魔法少女伊莉雅不得不再次踏上收集卡片之旅。虽然流程较短，但剧情的编排还算有趣，原创角色的加入也为玩家带来了很大的想象空间，由于剧情是根据玩家的行动来触发的，因此想要全部看完则需要多周目才能达成。战斗系统上结合了卡牌与动作元素，玩家可以搭配不同的卡组来体现丰富战斗风格，使用阶职卡来变身的设定也非常忠实于原作。

当然抛开“粉丝”和“爱”的因素之后，本作的素质并不足以让人推荐，聪明的玩家一看“角川游戏”早已退避三舍，纵观其他游戏作品，《Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅》时在显得有些寒酸。



多边共享

Fun Factory

动画 不明觉厉的10月（幼女）强番

初心者 提供

虽然已经有国内视频网站引进了《FLIP FLAPPERS》，但是恐怕也没有多少人会注意到这么一部集合了幼女、童话、百合和变身题材的原创动画，巨大的少女漫风格的眼睛和五颜六色的宣传图很容易被大龄观众忽视。但如果你也是一名“作画厨”，那么《FLIP FLAPPERS》就是10月番里面你最不应该错过的一部动画。本片的主角是两位少女帕皮卡和可可娜，她们在某次莫名其妙的相遇之后，组成了一对有着奇特力量的搭档，在友谊（百合）的羁绊刺激下，她们会施展极其华丽的变身，为了回收能实现愿望的神秘结晶体而战斗。

外表看来，这就是一部不折不扣的幼女向美少女动画，但实际上却是实力派原画师押山清高（曾参与《电脑线圈》作画监督）首次担当监督的作品。除了严谨精美的分镜，每一集都会有大魄力的动作场面甚至是空中马戏的高难度作画（类似躲避大量飞弹追尾的场面），会让你瞬间觉得“虽然完全看不懂在说什么，但是剧情什么的并不重要”。鉴于动画目前只播到了第五话，剧情展开天马行空而且处处都是谜团，只能用不明觉厉来概括。简而言之，本片的剧情就是一个活泼天真的少女带着另一个谨慎傲娇的少女到异世界冒险的童话般的故事集合。这部动画之所以与别不同，还因为人设原案和概念设计由tanu（曾任PSP游戏《秋叶原脱物语》人设）担当，不但带来了令人耳目一新的美少女变身形象，还让每一话都以截然不同的世界观和光怪陆离的场景刺激着观众的视觉。



游戏 当一个有素质的喷子
——游戏《噢…先生！！骂街模拟器》介绍

三日月 提供

“你是否想用语言和文字来侮辱你的朋友或者其他陌生人？”这是这款名为《噢…先生！！骂街模拟器》（Oh...Sir! The Insult Simulator）宣传动画中的第一句话。本作的玩法也是如此，玩家操作不同的角色并利用着语言的力量来羞辱对方。不同的角色还有着不同的弱点，例如有些角色很在乎自己的衣着品味，针对他的衣着品味对其羞辱能更好地打击他的自信心。玩家需要做的事情就是找对羞辱的方向，然后对症下药，喷对方一个措手不及。除了紧张刺激妙趣横生的单机部分外，本作还对应联机对战，玩家可以和自己的好友（甚至连模式名字都是“insult your friends”）展开激烈的对骂，并从中感受友谊的真谛和语言的力量。

本作只有英文版，也只能对应英文版。因为本作不光是角色操着一口乍听起来特别有格调的英式口音，甚至连里面的一些俚语也是英式的。不过本作的玩法倒是相当简单，玩家只需要从一堆词语中挑选一些来组成一个句子。句子不要求合情合理但求越长越好，句子越长越容易形成连击。玩家也不需要了解这些词语的意思，只要是符合语法（主谓宾）就能成立并成功侮辱对方。里面还有不少令人会心一笑的小细节，例如当你词穷的时候就可以选择“喝杯茶冷静一下”，这一点不得不说还真有英国人的风范……作为一款以恶搞为题材的小游戏，本作称得上是寓教于乐，玩家不光能体会到正宗的英式羞辱，而且还能顺便学点俚语傍身，以后用英文骂人就不用只会说f*** 啊 b**** 什么的，从此当一个有素质有教养的喷子。即便骂人，也要骂出BBC电视台95年版《傲慢与偏见》那样的优雅和有气势。







周边



余烬 提供

去狩猎？不如坐下来打会儿牌吧！

任天堂不久前公布了一款由旗下 3DS 游戏《怪物猎人物语》衍生而出，万代发行的纸牌桌游，已于 10 月 8 日与游戏一同发售。怪物猎人爱好者将能可以随时随地与伙伴体会到“怪物猎人”带来的乐趣。

卡牌的插画大部分选取自《怪物猎人物语》的精美插图，游戏方式为多人对战。除了《怪物猎人物语》中的 Q 版画风卡牌外，更为吸引人的无疑是各部作品中登场中的飞龙走兽。他们都将以游戏中 2D 插画形式登场，叫上好友，桌上的怪物之战一触即发。

卡牌将分为基础卡包（30 张 + 两种扩展）与扩充包（卡包版 8 张与售货机版 4 张）。日本的各大便利店、玩具店、超市都将准时贩卖。

果然，真猎人的浪漫就是打牌。







周边



稀饭 提供

BT：协议4，和铁驭一起萌化

虽然早在公布之初，《泰坦天降 2》中会给泰坦赋予独立人格 AI 的设定就已经公诸于众，但相信没有几个玩家能够想象，作为泰坦 AI 的 BT-7274 会是一个这么出彩的角色，相信绝大部分打完了单机战役的玩家都深深爱上这个有点萌萌的泰坦。因此一向紧跟潮流的 Funko 推出的 POP 人偶系列也非常神速地推出了主角杰克·库柏和 BT 的人偶，走的也是萌化路线，而且考虑到两者的关系密不可分，干脆就“打包”成了一款作品出售，那就是 POP! GAMES 系列的第 132 号作品：杰克与 BT。

和一般的 POP 人偶尺寸比起来，这一款要特别一些，BT 走的是大尺寸，体积属于 POP 系列中的大型号，类似于之前《魔兽世界》主题的死亡之翼和《进化》主题的怪物哥利亚，高度达到了 6 英寸（约等于 18 厘米），而且还内置有驾驶舱开启结构，可以把也有 1.75 英寸（约 5 厘米）的杰克人偶直接放入驾驶舱中，模拟出驾驶泰坦的状态。当然，因为这个系列是廉价的观赏性人偶，可动性就不要苛求了，只能用来当做摆饰。

目前这款产品因为还在预售，所以尚未在国内 X 宝购物平台的 Funko 旗舰店上架，但是在海外已经推出预订，售价为 35 美元，11 月 25 日上市，有条件的读者不妨可以关注一下。

同时如果玩家觉得自己不喜欢杰克和 BT 的组合，也可以选择其他铁驭和泰坦，目前这个系列已经推出了起码 4 款同类产品，包括了在剧情后期和玩家并肩作战（而且在前作中也有露脸）的莎拉·比格斯指挥官和她的泰坦 MOB-1316，还有作为主要反派出现的佣兵组织首领布里斯克和他的泰坦 LEGION，其中 LEGION 的外观和驾驶舱开启方式都和其他两台反抗军的泰坦不太一样，非常有个性。





▲除了有名有姓的3个泰坦及铁驭组合，本作也推出了大众脸IMC铁驭和造型沿袭自前作的天图型号IMC泰坦。

众星云集



第二届上海漫控潮流博览会(SHCC)开展

励德漫展是全球最大的流行文化展会策划团队，于2006年创立的纽约漫展(NYCC)，如今已成为全球最大的动漫节之一，其吸引了来自全球的粉丝、明星与参展企业。在纽约漫展成功举办的基础上，励德漫展致力于将流行文化带到全球每个角落，让粉丝畅想他们最爱的文化内容。

11月5日，由励德漫展主办的上海漫控潮流博览会正式开展。此次漫展不仅将与世界同步的正版漫画、影视及周边产品带来了中国，亦准备了Cosplay大赛、艺术家廊、现场游戏体验、放映等丰富的现场活动。几十位世界级的创作、影视及Cosplay嘉宾更是亲临现场，现场可谓相当热闹。就让我们一起去逛一逛这次的上海漫控潮流博览会吧。



2016年11月5日，为期两天的上海漫控潮流博览会(以下简称“SHCC”)正式揭幕。早上8点半，第一批SHCC观众便入场了，这300位买到VIP票的幸运观众能抢先入场，而普通观众也有秩序地排队等待着，队伍已经快围绕展馆一圈。

主办方励德漫展(ReedPOP)在展前两三周时间内陆续公布了此次漫展的现场活动日程，也因此使得粉丝们能够一进入场馆便找到自己的地盘。今年所有SHCC的活动均分散在上海跨国采购会展中心近15000平米的展厅中，粉丝们除了有不同的机会近距离接触参展嘉宾，还可以参与到五花八门的现场活动中。

本次漫展的影视嘉宾阵容空前强大：“萤火虫”船长、T-Bag、根妹、皮聘。与这些影视嘉宾合影的票，在展前预热期间就已经部分售罄，现场销售更是火爆异常。这些热情的粉丝之中即有因《疑犯追踪》爱上根妹扮演者Amy Acker的“迷妹”，还有从美剧开始就入了T-bag口袋的资深美剧粉，也难怪现场气氛的热闹了。漫展期间，每位嘉宾都将在主舞台登场，并回答粉丝们的提问。买到合影票、签名票的幸运粉丝还能与自己的偶像共度几分钟“私密时间”，通过合影与签名的方式来为这个难忘的时刻留下纪念。

展厅入口处，能与丹妮的龙合影的绿幕装置以及《西部世界》的合影墙让激动的粉丝们排起了长队，而《权力的游戏》中的铁王座更是吸引眼球。展位前有好几位扮成《权力的游戏》主角琼恩·雪诺、“龙女”的粉丝正排队等候着“登基”呢。此外，励德漫展与HBO「鼎级剧场」一起给粉丝们带来了更多的惊喜福利——《权力的游戏》在海外漫展限定的周边系列第一次在魔都登陆。从T恤、水杯到维斯特洛地图的桌垫，各种限量发售的精美周边让《权力的游戏》的粉丝们赞叹不已。









▲以“《超时空要塞》系列”为世人所知的日本动画监督——河森正治。

一说到漫展，自然少不了各种精美的模型与手办的玩具啦。本届励德漫展吸引了XM STUDIOS、Damtoys、Soap Studio、乐自天成、FUNKO等玩具厂商或工作室的参展，他们为粉丝们带来了诸多最新的玩具系列，其中不乏限量产品。精雕细琢的玩具，犹如雕塑的质感，让很多藏家大呼钱包不够用。另一边，主打“潮流”玩具的The Block，此次由AdFunture为粉丝们带来了众多国内潮玩设计师的作品。这些潮玩主理人们现身现场，与喜欢潮玩的朋友交流各自的喜好和收藏心得。

在The Block的旁边，则是来自世界各地的潮流设计师们：用“解剖”玩偶圈粉无数的Jason Freeny，在北京漫控大受欢迎的Alex Solis，以大眼娃娃红遍世界潮玩圈的Nathan Hamill，新加坡设计师Mighty Jaxx和作品充满cult趣味的擦主席，6位设计师也在现场与粉丝们进行着交流。独立游戏、桌游区和电竞舞台组成了游戏爱好者的天堂，除了前来体验新游戏的玩家，还有不少爸爸们在给孩子传授自己的游戏秘籍。

展馆二楼的艺术家见面区和漫画售卖区着实点燃了漫迷的热情——河森正治、天神英贵等粉丝们耳熟能详的日系创作者，还有《红罗宾》、《女猎手》的作者Marcus To，《星球大战》、《哈利·波特》等电影的道具设计大神Brian Muir，美国第三大漫画公司IMAGE的联合创始人Whilce Portacio等，《闪电侠》、《达斯·维达》等漫画的作者等。各位大神不定期会待在自己的展位，为粉丝签名、作画，引得大家纷纷排队，生怕错过与大神们见面的机会。

今年，漫画书店的阵容依然强大：现代书店、世图美漫、钢铁月球、后浪、纵漫线等知名漫画书店一齐出现，带来了最新的国内外正版漫画。仅仅是漫展第一天的上午，各大书店的库存就快要告急，粉丝们的热情着实让人惊讶。

为期两天的展会很快便结束了，无论是组织者励德漫展，还是参展展商和粉丝，大家似乎都相当满意。励德漫展的项目总监也表示，能让魔都的粉丝开心，我们的展就成功了一大半。就让我们期待明年更加精彩的展会吧！





久违的"游戏姬"栏目再度复活！本期做客我们栏目的，是一位兼具可爱与帅气于一身的美少女——大力。喜欢 COSPLAY、喜欢 JK、性格直率真诚，同时又是一位资深游戏玩家，让我们一起来认识她一下吧！

大力

先来向我们《游戏机实用技术》的读者们做个自我介绍吧！

大家好～我是大力，名副其实的家里蹲一名。业余生活只有玩游戏跟看动画，哈哈。

姑娘现在是学生党还是已经参加工作了呢？

现在还是学生党呢，所以闲时间还算多，不敢想象工作以后的生活…

我和姑娘在微博互粉也有一段时间了，似乎记得最开始互加好友是因为都在玩 DD 这种娃娃吧？

对呀，BJD 跟 DD 都有养过。DD 实在是太可爱了，可惜身边很少有女孩子玩儿，能交流的对象也蛮少的。基本就都是在家自娱自乐啦。

我记得姑娘好像很喜欢《海猫鸣泣之时》这部作品，而且出过几组女主角贝阿朵莉切的高质量 COS？

海猫真的是最最喜欢的作品了，贝阿朵也是我第一个 COS 的角色。可惜那时候年纪小，做得很不还原也不到位。后来接触 COSPLAY 的时间长了，就想能重新出一次最喜欢的贝阿朵，就有上次的作品啦～也是拍了好几次才完成的，算是最认真对待的一次 COS 了。

《海猫鸣泣之时》已经是很老的一部作品了，是哪一点能够让你对贝阿朵莉切的喜爱没有随着时间而消逝呢？

我一直都很喜欢推理悬疑向的作品，而《海猫》是我接触的第一部推理 AVG 游戏。虽然龙骑士 07 的画风被很多人诟病，但是认真地看进去剧情的话，就会发现能跟这样子的剧本和音乐搭配的立绘也只有龙骑士 07 能做到了，疯狂而极致。而贝阿朵莉切，一开始会被人贴上女王御姐的标签，认真玩过游戏的话就会发现，她是一个非常立体复杂的角色，很难概括她的形象跟性格。这在当时流行标签化角色的环境下是很难得的。她的角色个人魅力放到现在依然会感染许多人吧。如果动画能做得更好一些，人气应该会更高才对的。

除了 COS 外，姑娘也很喜欢 JK 吧？

对呀，有一段时间都把 JK 制服当常服穿的，在学校里会被很多人议论，但是我不在意啦，开心就好。相信很多女孩儿对这样的制服都没有抵抗力吧。



JK 这种着装方式在哪一点上特别吸引你？

小时候看过的动漫和影视剧，里边的 JK 制服总是最吸引女孩儿们眼球的，都梦想着有一天自己也能穿就好了。等长大之后真的穿上了，会感觉年轻真好啊，校园生活真好啊。即使我已经过了可以穿校服的年龄，但是这样子的制服会让自己更有活力，觉得自己还是个小孩子，哈哈。

平时也会穿着 JK 吗？家人对自己的兴趣爱好是否支持呢？



平时会穿，JK 制服的单品有很多种搭配方法的，感觉现在很多年龄大的人也可以接受这些穿法。JK 制服的元素也越来越流行啦。所以家长们很支持的，觉得看上去很可爱～

看姑娘日常的照片总会有一种漂亮与帅气兼具的印象，你觉得自己属于比较有男孩子气的女生吗？

很多人都说我男孩子气，实际上我也是蛮粗旷的类型，尤其是跟朋友在一起的时候，什么玩笑都会开。加上我大部分时候很直线条，算是偏男孩子的性格吧。但是我很爱臭美很爱打扮，这方面还是很女生的，哈哈。

姑娘推出过自己的个人写真集吧？你觉得要拍出好照片最难的一点是什么？

出过一本关于 JK 制服的。关于拍照最难的一点应该是当时的情绪吧。技巧方面摄影师来把控，但是画面的气氛是要自己来调整的，跟摄影师之间的关系起到很重要的作用。情绪调整得好的话，会有很多出乎意料的好照片出来呢。



让我们把话题回归到主线上来吧，姑娘应该也是一位游戏玩家吧？有没有特别喜欢的游戏类型？

是呀，大部分时间都是在打游戏。动作类型的游戏接触的多一些，《鬼泣》、《无名英雄》这样子的。其实 GALGAME 也玩得蛮多，有一段时间整周整周的不出门，最喜欢的是《LITTLEBUSTER！》

平时休息时是玩手游多一些还是电视游戏多一些呢？

以前手游不流行的时候玩 PS4 比较多，不过最近玩《阴阳师》和《FGO》比较上瘾啦，哈哈。

最喜欢的游戏和游戏角色是什么呢？

不算上边说的《海猫》的话，游戏最喜欢《生化危机》，角色的话最爱《鬼泣》里的但丁了，女孩子都很喜欢吧哈哈哈。

有没有购买 PS VR 的打算哈哈？

已经买了呢～不过现在支持的游戏还不多，只玩到了一些小游戏和比较短的 DEMO，期待以后啦。

感谢姑娘接受本次采访，最后有什么想对我们读者说的话吗？

很早就有接触这本杂志啦，没想到有一天自己的发言也能被刊登上来，真是一种奇妙的体验，好开心啊，希望能认识更多的朋友一起交流喜欢的游戏，动漫～最后就是希望所有的游戏玩家都能支持正版游戏，无论是国产还是国外的。这样我们才有机会玩到更多优秀的作品哟！









读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



★11月新游戏大爆发，几乎每一位小编都接到了攻略任务，也就有了本期的攻略特刊。要说编辑部讨论最火热的游戏嘛，还是要数《泰坦天降2》啦！讨论的焦点并不是这游戏与其他两款主视角射击游戏有哪些区别，而是其中与奖杯/成就密切相关的“训练模式”。奖杯/成就要求玩家以低于33秒65的成绩完成该模式。当几位小编还在讨论怎样规划路线、减少操作以达到该成绩时，网上就已经传出了20秒06的完成视频，让众小编都感到自己技艺不精。但之后又传出这一视频实则是修改的说法，又让众小编再次重拾信心。

★截稿之前，传闻中的PS4 Pro突然降临编辑部，大家讨论的话题又转移到这款新主机身上。至于这款新主机到底如何嘛，本期杂志的相关内容已经进行了报道。

★之前随书附送的UCG收藏卡大受好评，为了迎合这次11月的优惠活动，我们更是新增了五种图案。《女神异闻录5》、《神秘海域4》、《巫师3 狂猎 年度版》、《量子破碎》、《街头霸王V》相关的收藏卡现已加入“豪华卡包”。如果能受到各位玩家与读者的喜爱，我们之后当然会推出更多新的收藏卡！有读者反映目前的卡牌中没有以女性角色为牌面的卡牌，那些大家喜闻乐见的女性角色也许就在未来的收藏卡中等着大家哦！

★下一期将会有一个独家新闻，大家千万不要错过。



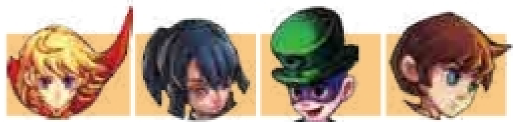
Email 逸阳残雪：我是一个单机游戏玩家，但是我身边的朋友都在玩网游，我跟他们那些只会玩网游的人不一样，我玩过很多的单机游戏，steam库里都是大作，比那些说cf的人根本聊不来，学生党真命苦。知道steam的人都少，而且几乎都玩DOTA2，哎，命苦。



任何事物的口味都因人而异，豆腐脑的甜咸问题至今都还是世界难题之一。由于国内游戏发展走向的偏移，大部分玩家对于游戏的了解或许不是那么完善。读者的遭遇和我上学的时候情况也是一样，不过在我耐心的安利下，还是寻找到了许多志同道合的小伙伴。单机游戏安利的过程是十分艰难的，但是真正优秀的作品也会受到所有人的认同，安利的过程要循序渐进，从精良画质到深度玩法一点点安利给自己的朋友。顺带有些时候实在无法改变别人的选择那也只能自己妥协去寻找那些和自己有相同爱好的伙伴了。

编辑部 游戏风向标

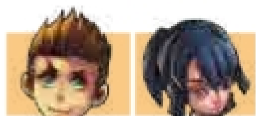
泰坦天降2 | 4人



从成就奖杯设置来看，开发者对本作发售后遭遇的网络危机已有心理准备。

——纱迦评《泰坦天降2》一共只有3个在线成就/奖杯。

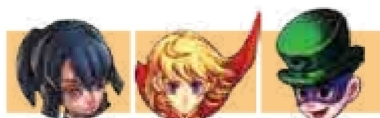
BF1 | 2人



学医救不了欧洲人啊！

——无论是任何模式，大部分战死的玩家都像赶着投胎一样从不等待医疗兵的救援，这也导致了筒子君的团队死斗和行动模式胜率一直都是负数。

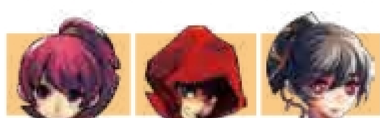
COD 无尽战争 | 3人



火星人用几乎全军力量+半天时间把地球舰队打了个半死，地球人用一艘驱逐舰+两台飞机+一天时间反杀回火星老家，这样看来雪诺真的是啥都不懂。

——虽然立意不错，但三日月还是觉得本作的剧情逻辑硬伤太大了

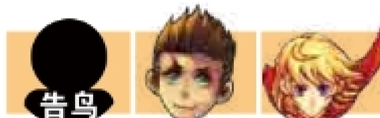
菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士 | 3人



这游戏最恐怖的不是最终BOSS或者隐藏BOSS，而是不知道什么时候会弹出来的BUG。

——秋沙雨收集完素材后正在给飞船合成部件时突然遇到报错而弹出游戏，又惊觉自己的存档还留在主线的上一阶段时，如此感慨道。

剑风传奇无双 | 3人



骷髅骑士你是来帮忙的还是来搞事的?

——告鸟在无限蚀最后5层的攻略中，BOSS被我方骑马的骷髅骑士推的满地图乱跑，无双必杀根本打不中目标。

黑暗之魂Ⅲ 艾雷德尔之烬 | 3人



修女姐姐又是我，不要跑啊，我们继续来愉快的玩耍。

——看着余烬一次次穿过雾门来挑战自己，作为BOSS的芙莉德修女只想快点被其击败。



Email 冯镜年：之前买的《热情传说 引导之刻 4》今天总算是到了，这下是四本收齐了。看完后我个人认为这真的是部不错的游戏改漫画，绝对比动画要靠谱。在剧情上作者不但有忠实还原游戏剧情，还在很多细节处做了调整，我觉得很多调整都不错，尤其是游戏被喷的最惨的艾莉夏离队的剧情上，明显表现的比游戏要好。后面关于罗泽的剧情也处理的还可以，看后很让人感动。但可惜的是，篇幅还是不够，四本不足以完全表现整个游戏剧情。不但有明显的赶工剧情，还删除了一些主线。像四大试炼和凭魔玛露托兰的剧情完全被删了，让人有些遗憾。总之，我认为这绝对是一部值得一看的好漫画。



官漫我个人也是挺喜欢的，白峰老师对细节的把握比较到位。不过不知道是不是由于篇幅的关系，角色定位和个性的体现有些不太到位，甚至有些颠覆原作的角色定位和个性，当然也没到动画那种会让人满头问号的地步。删戏是不可避免的，历代《传说》的漫画和小说都没能逃过这一劫，相比起当年看《无尽传说》裘德篇官漫时果树园互殴之后突然就跑精灵界打盖亚斯时的那种高度缺乏前因后果的删法，《TOZ》的这个还算是比较“温柔”了。官漫里我觉得最有意思的还是寻找和《TOB》有关的捏他，白峰老师在里面埋了不少《TOB》的细节，连载期间我们都在说白峰老师是不是先看过了《TOB》的剧本（笑）。

顺便一提，官漫的译名上比起“引导之刻”，我更加喜欢叫做“引导之时”。“刻”在Z里的用法与“时”相同，也是决战前夜的对话里对史雷最后结局的一个暗示（官漫因为改了决战前夜的剧情之后这句话就没了）。





Email 赵旭珂：请问编辑们，在国行Xbox One上《泰坦天降 2》怎么从英文改为中文。我的是光碟，一安装好就为英文的。求教。还有Xbox LIVE金会员在国行上怎么购买，是不是有了Xbox LIVE金会员就可以联机了。问题有点多，谢谢。



你需要将机器语言改为繁体中文，才能玩到中文字幕和中文语音的《泰坦天降2》，相信你已经懂了。至于Xbox One的金会员，国行用户是可以免费订阅，不需要购买。



Email 沉迷观球：在等待着《闪之轨迹 Ⅲ》的日子里跑去买了中文版《伊苏Ⅷ》，之前的《伊苏Ⅶ》还是玩的PSP版，期间的《树海》都是错过了，不过感觉也没差。《伊苏Ⅷ》的手感和记忆里的《伊苏Ⅶ》没太大区别，不知道是不是我的错觉。由于是边上学边玩所以进度慢得很（在下学生党，临近期末，各位懂的），最近在洞里的迷宫发现几只挡路的蛤蟆，它们后面就有我想要的宝箱，但是每次一戳它们，它们一招就能把我给搞空血，想请问一下这里的解法。



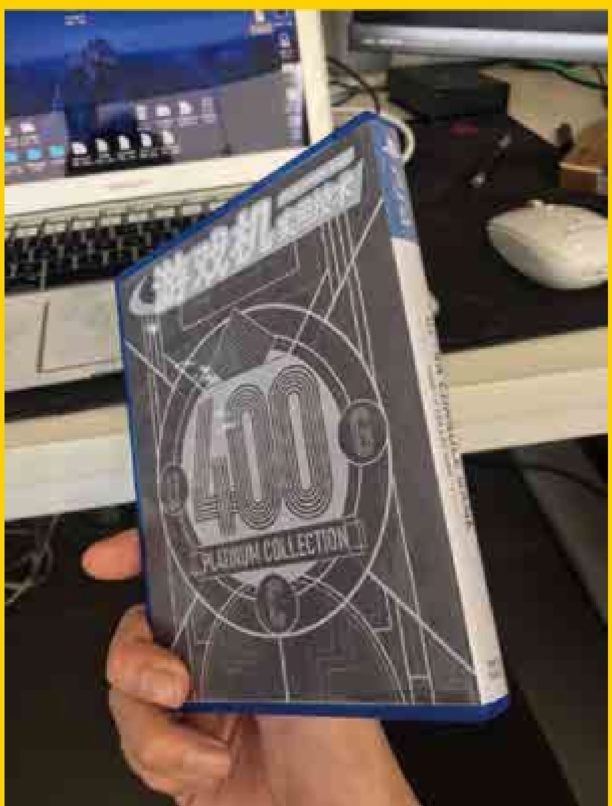
这里要么是利用跳跃+翻滚回避卡墙角滚到对面，要么就留到后期等级比较高的时候再来打，因为蛤蟆所在的位置和它们身后的宝箱距离传送用的水晶石位置比较近，所以移动起来也不是很麻烦。至于《树海》，我个人建议可以去玩玩，因为本作的剧情是接在《树海》之后的，一些支线和人物都有所提及，而且系统用的也是《伊苏Ⅶ》的类型，操作不会很难上手。



微信 传说中的小M：为大家展示一下我特殊的收藏技巧。







视频关键帧

主持人：布洛

大家好，又和大家见面了，我是视频编辑布洛。

转眼过去的两个月中，印象最深刻的应该是十一的深圳电玩节吧，也算是人生中过的最忙碌的国庆假期。四天假期两天去UCG在电玩节的展台帮忙，还加了一天的班剪“视频黄金眼”。当然，先前是有预谋的去电玩节拍各种妹子的（坏笑），结果莫名的在展台杂志卖的挺好的，就被纱迦大人钦点着在那里帮着卖书了（想好了以后哪天不做视频了就去卖东西）。遇见了各式各样的玩家，有穿着校服的初中妹子爽快地买《血源诅咒》设定集，也有以前的很多老读者补齐各种漏买杂志的。还有一个三四十多岁的老玩家牵着自己的七八岁女儿对她说：“这是爸爸快看了半辈子的杂志。”莫名觉得很感动，也觉得大家都酷毙啦。愿所有的游戏玩家都能幸运都一直热爱自己喜欢的东西，不忘初心。

好啦，本期给大家推荐的书叫《魔鬼经济学》。在介绍书之前，先给大家讲个故事。20世纪90年代，美国的犯罪率直线上升，劫车、贩毒、抢劫各种犯罪层出不穷，触目惊心。而其主要原因，就是青少年犯罪。所有的犯罪学家，政治学家以及各类预测学家，都断言若不扭转局势，加强管制，未来的犯罪率将会急速的翻番。然而接下来，犯罪率不仅没有成上升趋势，反而整个国家持续性直线下降，让各类预测家们大跌眼镜。当然，各类专家们又开始预言这是因为经济繁荣，新型治安策略，枪支的管制等。然而，本书却提出了导致犯罪率骤然下降的一个重大因素，那就是1973年“罗诉韦德案”后，美国最高法院允许美国全境进行的合法堕胎权。正是因为堕胎权的实施，使得那些原本有可能在犯罪界大展拳脚的孩子未能出生。因为他们的母亲大多都是酗酒吸毒、未婚先孕、穷困潦倒、一无所有的不幸者，而几十年的研究表明出生于不幸者家庭的儿童走上犯罪之路的概率会远高于其他儿童。当然，本书用各种因果关系和大量数据分析证实了此观点。

当然除了此问题外，书中还提出很多有趣的观点并用各类经济学分析法加以论证。比如，由于信息的不对称导致3K党的近期计划、内部用语、暗号被民俗学家史丹森·肯尼迪大肆爆料而大伤元气。美国的毒贩为何还住在贫民区？其帮派的运作方式竟然与连锁的麦当劳最为雷同。日本国技的相扑是否真的存在腐败？为什么放水输球比作弊赢球更加恶劣？美国大选的候选人其竞选开支是否真的是他们获胜的原因等等众多有趣的事情。本书共有四册，是作家兼记者的史蒂芬·都伯纳和经济学家史蒂芬·列维特共同合作之作。而与其把它列为经济学的书，个人更愿意把它当作心理学的书来看，让我们能从各个角度，用各种思维去琢磨，分析问题。喜欢各类有趣故事，喜欢各种稀奇古怪思维，或者像我这样各类杂书都看的人都值得一看哟。

好了，本期视频关键帧到这里就结束了，希望大家多关注和支持UCG视频，也欢迎提出各类意见和建议。



Email TINYTALE：玩了一下《最终幻想 世界》感觉这种可爱的风格很适合出个周边模型啥的，但说实话把那些经典的《FF》角色塞进游戏里还是很别扭，我也是努力地适应了好久……

这游戏何止是适合出周边模型，我觉得SE做它的目的根本就是想卖周边。不信看图，游戏还没卖呢，模型就已经公布4个了。全是套路啊套路！



Email Shay Cormac：最近知道了Xbox One S和PS4 Pro的发售之后，非常激动啊，作为一名只有PS3的学生狗，我很想知道啊，这两者配置之间有什么差别吗？和各自的老版主机相比呢？如果值得购买我就卖掉PS3入一个了，谢谢。

现在要买PS4的话当然是推荐PS4 Pro了。就算你没有4K显示设备，更强的机能就足以成为选择的理由。而且PS4 Pro价格比较良心，完全不贵，强烈推荐。而说到Xbox One S，尽管它的机能只是比老版强上一点儿，不过相比老版更轻更薄，加上内置电源，总体感觉好了不少。相信我，这是一个每天背着老版Xbox One在家和单位之间往返的人的经验之谈。

Email 666：最近在玩《泰坦天降2》，目前只差一个成就了，就是该死的33秒65。由于时间有限，每天回去练上一会儿就要睡觉，导致一个星期下来都没什么进展。不知编辑部里有多少人过了这个挑战，最快速度又是多少呢？

目前编辑部有两位编辑过了，一位是告鸟，另一位是梦叶。两人的成绩都在33秒左右。其实他们如果多练一下的话还能提高，不过我想大部分人都是拿到成就/奖杯之后就停手了吧。至于其他编辑，等这期做完之后相信也该陆续毕业了。

Email 天边的雪：一转眼突然发现《FF15》居然真的要卖了吗？完全没有真实的感觉啊！而且《最后的守护者》也是12月发售，这俩传说中的史前巨坑竟然要一起被填上了，我内心中的这些许失落究竟是怎么回事orz。

这位同学你不要总想着搞事情啊！没公布发售日的时候你们天天调侃，现在都快卖了你们又失落，到底要怎么样嘛嗨呀好气哦！

八老师莫要激动，大家只是习惯性过过嘴瘾而已，反正能过嘴瘾的日子也没剩下几天了……

Email cocoasa：《怪物猎人 物语》圆了我一直以来的脑洞，猜拳似的战斗系统也相当有创意，愣是把一个动作游戏玩成了“口袋妖怪”，也是很有想法（不过我还没有玩，最近太忙了orz）。但我有个疑问，主角的武器和装备是拿什么做出来的？

自然还是用怪物的素材做出来的呀，毕竟游戏中的敌人也还是怪物嘛。游戏中的主角虽然是骑手，但似乎能够成为同伴的怪物，必须从怪物蛋时期就开始培养。而对于那些生来就属于野外的怪物，仍然需要用猎人的方式来应对。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：《核心重铸》小模型1个

各类书刊电子版任选1本（5名）



问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你认为什么游戏最适合用来打发11月11日的光棍节？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年12月4日，以发件日为准。

401期奖品

剧场版动画《女神异闻录3》海报

各类书刊电子版任选1本（10名）

《女神异闻录3》海报得主

蜂蜜与诗人	527324991@qq.com

电子版书刊得主

sunxinliang1993	sunxinliang1993@sina.com
tsubasa00	tsubasa00@sina.com
Time’s Up	505674556@qq.com
神罗的一个小兵～	yymoonshadow@vip.qq.com
我	ltffly@126.com
kkbhmm	llkjgm@163.com
漫不惊心	ywy001256@gmail.com
H-Ero-Game	galjustice984@qq.com
论破子弹	ppmmzzqq091025@qq.com
非凡SPM	hjxllx0831@qq.com

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 杨紫萱：UCG的小编大大们好。我也算是老读者了（虽然我并不老），看了404期的礼物我忍不住参加了这期的抽奖活动，这一期的杂志一如既往的好，而且没有错别字诶（我向来是一个字一个字把整本都看了所以）。不过我觉得给我印象最深的是《荣格的人格面具》这篇“特企”，很详尽，而且和游戏扯在一起很容易懂，为我的研学课提供了十分大的帮助，因为我们组研究的就是人格，看完长知识了，感谢！至于各作游戏的延期，这种事早就见怪不怪了不是吗？等呗，再着急它也没法发售啊是不是。最后祝只比我大两岁的UCG越办越好，办得好才能涨工资，向着高工资进发吧（前提要注意身体健康）！

感谢这位读者对我写的《荣格的人格面具》的喜爱，能写出相关专业的人士看起来依然有看点的文章一直是我的目标。如果你有更多关于人格关于游戏的内容能和我们交流的话，欢迎你继续通过邮箱与我们互动。推算下年龄你确实不老啊，能如此年轻就研究这么专业的课题也是相当厉害啊。在各位年轻读者的支持下我们会更加“努力工作拼命玩”，从减少我们的错别字开始。

Email 波导 with 勇者：UCG提供的游戏攻略非常详细，400期的《偶像大师白金星光》以及404期的《女神异闻录5》的攻略给了我很大帮助。但我认为写攻略是蛮累人的事情，因为我自己也很业余地写过《精灵宝可梦 黑/白》的一周目攻略（初中写的，我觉得我好厉害啊），再加上配图更是工程浩大，所以先感谢小编们的辛勤耕耘。不过小编们会不会因为对某一部作品或某一个系列极其钟爱，而有写攻略时丝毫不感觉劳累的情况出现呢？（虽然我感觉也不大可能）遇到自己喜欢的作品会不会与其他小编争着去写这部作品的攻略呢？

这两篇攻略我均有参与，虽然自己还有些不满意的地方，但还是要感谢这位读者的肯定。早在刚入职的时候，老编们便语重心长地反复强调“攻略是UCG的立刊之本”，丝毫不得马虎。而其实就像你所说，撰写攻略并不是件轻松有趣的事，尤其是在受限于杂志制作的周期的情况下，我们必须要尽可能快地呈现出所有完整的内容，而不能像网络载体那样“打到哪，更到哪”，这无形中也是一种压力。

出于对作品的本身的喜爱，大家自然都会非常自觉地肩负起本命游戏的攻略制作任务，当然有些时候也必须要服从工作安排而尝试一些此前未曾接触过的作品。但正如你所说，即使是爱到骨子里的系列，“丝毫不觉劳累”几乎是不可能的，尤其是在写RPG类的游戏时，实际上极大破坏了正常游戏体验的乐趣（比如《P5》为了赶进度，我几乎快进了所有的剧情对话），而且爱的越深就更想写得越好，很多时候不得不在矛盾中做取舍。虽然会有“必须由我来做”的使命感，但实际上“放下一切包袱好好体验”也是非常诱人的选择，所以“争着写”的情况，几乎是不会存在的（笑）。

Email 未来人间：《最终幻想XV》和《最后的守护者》两款世纪雾件终于要来啦！我一直以为自己得等到时光机发明出来才有机会玩到呢（滑稽）。

直到亲手拿到盘的那一刻我才能释怀……

没拿到盘之前一切皆有可能！

我不相信！我不相信！

读者不要见怪，这种“发售前综合症”已经是小编们的常见病了。

Email 狂暴猫咪：各位小编，很久没给你们写信了。最近有两部科幻大作发售，分别是《泰坦天降2》和《COD 无尽战争》，两部作品有一个共同点，都有一个机器人角色，分别是BT-7274和伊森，两位机器人角色都很有个性，我非常喜欢，跟玩家的互动也相当有趣。之前还有《光环》的科塔娜，甚至连《质量效应3》里还有一个EDI，难道欧美人都很喜欢“人机情未了”这个设定？

别说欧美，连日本都很喜欢这套好不好，你看看漫画《人型电脑天使心》，《女神异闻录3》里也有一个机器人AEGIS。话说回来啊，欧美连马都可以当动画主角，看来读者你是没见证过友谊的力量啊。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>



胜负师

这半个月完全是在咳嗽声中度过的，直到写小编寄语时还没有痊愈。小小的上呼吸道感染就把我搞得头疼欲裂，体重也骤降了 4 公斤。等完全好了一定得加强体育锻炼了！总之 FLAG 先立好。

病归病，工作也不能落下，和上期的工作一衔接，几乎有一个月没有开过机。今天打开一看，不仅系统没更新，连 PSN+ 会员都过期好久了。只能安慰自己，还有没多久就要过年了啊！

为便于胜子理解，《海底总动员 2 寻找多莉》和《冰川时代 5 星际碰撞》我和他一起看的都是国语版，意外发现这两个片子里最抢戏的角色章鱼哥和黄鼠狼的国语配音分别是马东和沈腾，听起来和英文版的感觉很不一样，还是有点儿意思的。所以对于“电影一定不要看配音版”的论调，我持保留态度吧。

生日那天儿子神秘兮兮地从房间里拿出个盒子，说是这个生日礼物一个多月前就准备好了。我打开一看，是他自己画的哆拉 A 梦，画的好坏倒是其次，当我把画拿出来时，发现盒子的底部还写着一行字——爸爸我爱你！相信这是我人生中收到的最好的生日礼物了……

本期个人签名

看不到的未来不可怕，看得见的未来才可怕。



三日月

由于发售档期接近而且本人是个杂食党的缘故，我有幸在两周内玩上三个风格完全不同的主视角射击游戏。总体来说《泰坦天降 2》单机最好玩，《BF1》最耐玩，《COD 无尽战争》嘛……（邓布利多摇头 .gif）

期间依然在沉迷《文明 6》，虽然说这作很多 BUG 系统平衡性什么的问题多多，但还是好玩啊，和各文明领袖对骂谴责然后打个你死我活是件多么有趣的事，所以我现在就等着 2K 出新文明 DLC 了（躺）。

另外那款由委内瑞拉游戏开发小组制作的“赛博朋克调酒师动作游戏”《VA-11 Hall-A》竟然出了个汉化补丁，由于语言问题对这个游戏有兴趣但没有玩过的玩家可以去试试这款游戏了。我跟你说啊，里面的黄段子啊，棒！

本期个人签名

士官长、戈登·弗里曼、铁驭，FPS游戏NPC眼中的三大救世主。



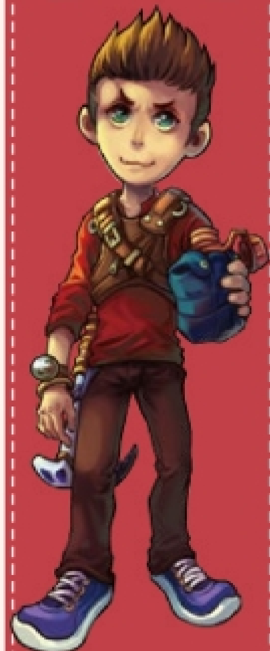
余烬

▲本期在各种疯狂玩游戏中度过了，玩得最多的当然是《黑暗之魂Ⅲ》啦。虽然这次 DLC 的流程不长，我有充分的时间打个几遍，但两场 BOSS 战都是多阶段，攻略做起来还是相当累人的。特别是修女和神父的 BOSS 三连战，为了摸透第三阶段修女的招式，我都不知道杀了多少次一阶段的修女和二阶段的神父了。不要·再让我·看到·使用镰刀的修女了！

▲写完这条小编寄语我就可以去《勇者斗恶龙Ⅹ》的世界中闯荡一番了，虽然接下来还有诸多截稿的工作等着我（摊手）。之前就对这款作品期待已久，这次趁国服开了要好好体验一番。但估计也就体验一番了，因为 18 号《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》就来了，再过几天到 29 号《最终幻想 15》就来了。两大重量级作品轮番上阵，估计也没多少时间玩这款网游了吧（无奈）。

本期个人签名

修女姐姐不要跑啊，我们来慢慢玩。（修女在角落瑟瑟发抖）。



筒子君

开始入冬后，编辑部所在地也偶尔开始出现低温天气，不过从夏天延续过来的开窗睡觉的习惯却没有改过来，结果一觉睡醒被风吹到直不起脖子来了。整个截稿前一周的时间，几乎都是斜仰着脖子在工作。

这期要负责《BF1》的攻略，原本算是接了个自己倍儿喜欢的内容，结果偏偏就遇上了 PSN 服务器“爆炸”，连不上线的时候连不上线，连得上线又疯狂丢包，什么永远走不出的无限回廊，怎么也接近不了的生物力场载具，还有连续四枪爆对手头惨遭反杀的神奇境遇。总之，《BF1》多人玩得多了，单人战役所营造的那一点点战争的肃杀氛围，已经被无奈的懊丧和搞笑的 BUG 所完全掩盖掉了。

原本算好了日子，就等着这个月底就开始抢春运票了，结果后来去查了查才知道，2017 年春运车票的提前预售时间被缩短到了 30 天，在新的规则之下，抢票应该也会变得更加困难吧，各位在外地的朋友们下个月可不要忘记抢票啊！

本期个人签名

我工作的姿势像霍金！



梦叶

@终于发现了一个可以在周末免费打球的场地，还立刻下单购入了装备，结果《COD 无尽战争》和《泰坦天降 2》双双来袭，原本的锻炼计划也立马告吹。都说时间要挤，但这之后紧接着就是《冤罪杀机 2》啊！还有中文版啊！月底就是《最终幻想 15》啊！真是连一点挤的机会都不给……

@说实话《泰坦天降 2》如果能把后半段泰坦战的篇幅稍微再拉长一点，那整个游戏过程就完美了！《COD 无尽战争》的流程体验也让我印象深刻，特别是其中对各个角色的塑造很容易让人产生带入感。真要说谁更优秀的话……我只能选择《守望先锋》了（滑稽）。

@《最后的守护者》全裸以待中！相关信息 BLOCK！



本期个人签名

意外收获“西域战神”，配合其座驾尽显霸气！

果汁

在白菜的怂恿下买了最新作的《马里奥聚会》，由于其他人只要下免费的对战版就能完整享受游戏内容，因此只要我一个人买了游戏就能 4 个人一起畅玩了（虽然白菜最终也是买了）。本作也依然是友情破坏游戏，小游戏多得不得了，考验技术、运气、记忆力的游戏应有尽有。昴星团玩起这个游戏来真是扮猪吃老虎，乌冬看起来与世无争却偶尔能爆发小宇宙，白菜就不说了，简直每一回合怎么走都要好好算计一番，就剩我这个萌新被他们欺负。周末还拉了阿鲁一起过来玩，他连打按键的手速真的好快啊，不可思议。

本期个人签名

当别人认为你要鸽的时候你鸽了，亦是一种不鸽。

古林



●有幸跟SOS大大和布洛妹子一起去香港参加了《最后的守护者》传媒预览活动，全程不停尖叫：“天啊好可爱啊！真的跟狗狗好像！妈啊为什么可以这么可爱！！”作为喜爱动物且家里养了不少主子的人，对大鹫（Trico）那种需要一段时间才能反应过来的行动是完全不在意，反而觉得真实感满满。这真的是个好游戏，光是不足一小时的试玩内容居然能让我如此感动，真是太感谢了。现在惟一的恳愿就是千万不要BE……

●《奇异博士》观影结束，在上映那几天总共刷了3次，每次都有不同的感受。漫威的系列电影虽然已经进入了爆米花套路模式，但观感还是很有保证的。这部《奇异博士》更是以各种炫酷的变形特效看得人眼花缭乱。搞定这个，下一部必看的就是《神奇动物在哪里》啦～



本期个人签名
Trico，来这边，来啊、来……妈呀快来啊！

纱迦



★这期之内接连通关了《战争机器4》、《泰坦天降2》、《COD无尽战争》，原本以为会有些审美疲劳，然而一口气打下来的感觉更多的是意犹未尽。三作中，《战争机器4》和《泰坦天降2》都是一开始有点闷，后来就全身心投入了。《COD无尽战争》是一开始觉得很惊艳，但越玩越觉得和之前一个样儿，最后草草通关了事，很多支线任务都不想做。这期争取再通一下《BF1》感受一下不一样的乐趣。

★PS4 Pro截稿前拿到，虽然一时间手上还没有4K显示设备，不过光是看看那丝滑柔顺的60帧感觉，就体会到了PS4.5的威力。适逢双十一，决定把家里那台用了七八年的老电视淘汰掉。看上了一台4K+HDR的电视，果断下单之后发现原来是双十一抢购，时间是11月11日零点零分。好吧，希望能抢到。

本期个人签名
美国大选比奥运会还好看。

秋沙雨



☆随着《TOB》Fami通攻略的发售日渐渐接近，我现在也进入了久违的拼死线状态……

★做这期杂志的时候《银河机攻队MJP》的剧场版已经在日本上映，现场先行发售的剧场版BD也卖完了，原本还想着托朋友在现场买1张，到最后都只剩下DVD了（然而并不想收DVD），只好等到明年年初的一般通贩。惟一的烦恼就是我要在这两个多月里想办法屏蔽各路的剧透，不过《MJP》在国内算是冷番所以微博上也没多少剧透，感到庆幸的同时又有些心情复杂。

本期个人签名
波折不断的星期三。

昴星团



★《精灵宝可梦 太阳·月亮》即将发售，动画也展开了新的篇章，先撇开游戏的某些事情不说，《XY&Z》的动画真是让人感到满意（除了联盟强行亚军），记得当年正是因为女主和小智的关系才开始重追动画，女主分别前的那一亲真是圆了当时的梦，最后小智回家的镜头也让人回过神来已过三年。下一部动画也已经放出，不过似乎是换了制作组，导致画风变得异常感人……

★《黑暗之魂Ⅲ》的DLC一出就立即玩了起来，没想到一个下午就全打完了，果然应该把DLC养肥了再玩。游戏里的苍蝇敌人真是让人头皮发麻，特别是这货的抓取技，中招时几乎整只怪把屏幕占满，本人最不喜欢巨大+多脚+昆虫（生物）的怪物，所以在游戏里一直是常备弓箭，尽可能在远距离把这些东西直接射死。

本期个人签名
And to our own way——By《精灵宝可梦XY&Z》。

苍穹



◎上期胜哥说小编寄语憋了一个小时才写出来，事实上写上万字的稿子丝毫不惧，每期的寄语却是我最头疼的问题。对于工作狂而言，每天的生活除了工作好像就没什么其他内容可说了。

◎找八老师借来了《战国BASARA 真田幸村传》。这个系列从PS2的初代开始就一直玩，作作完美直到4代和《皇》就完全没有接触，看看能否趁此机会重拾起来吧。

◎截稿前莫名其妙地做了个梦说迈克尔·欧文宣布复出，率领英格兰队大胜并上演帽子戏法……已经想不起来有多久没看足球比赛了，以前玩《WE》的大师联赛时即使“砸锅卖铁”也要把欧文买来当队长。

本期个人签名
近期阅读《重装集结 二战德军坦克及变型车辆全集》。

哪尼



◆在《守望先锋》里花费了近400小时的时间，然而做出退坑的决定也不过是一瞬间的事情，回想起来确实有些过分投入，是该降降温了。不过一坑未平，一坑又起，《影之诗》推出Steam后豪送新玩家42个卡包，抱着“有便宜干嘛不占”的心态一口气开完，没想到当了回欧洲人，不仅连出各种有用的传奇卡，祭司的疾走套也几乎成型，于是小氪50元后正式开始上分之旅，一路高歌猛进后如今在B1～B2段沉沉浮浮，感觉还是要得提高一下自身的知识水平。不得不说虽然这游戏是借鉴了《炉石传说》的玩法，但融合了进化、咏唱等独创元素后，反而呈现出了截然不同的特色，日系画风的卡图也更合胃口，看来又得肝上一段时间了。

◆PS4 Pro的实物比起图片上要好看不少，虽然所谓的4K输出+HDR技术对我来说意义不大，但无线网卡支持802.11ac这个小细节却让我颇为心动，毕竟在购入千兆无线路由后，我的所有终端设备已经全部运行在这个制式下，唯独老版PS4拖了后腿。然而要我换掉现在的限定机又有点不舍得，但愿明年一月的《王国之心2.8》能有水！姐！主！题！的！限！定！机！

本期个人签名
“快看快看，我又一包双传奇了！”，“……滚！”

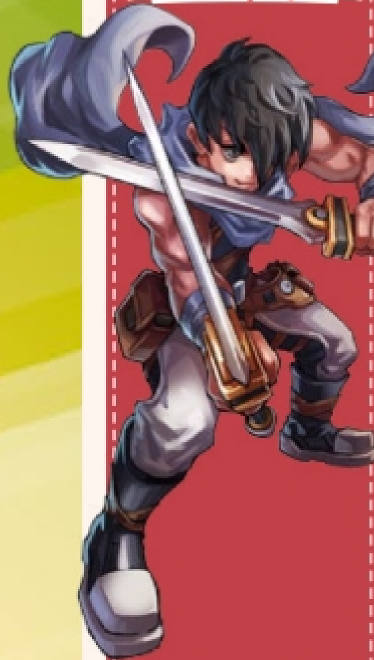
初心者



《跃出 动物之森》隔了4年居然还能做一个大更新，把近期的系列新作的新要素融入了原有的系统里面。4年时间对于一个主机游戏已经非常长了，许多玩家相信早就将其搁置或者卖掉。一般来说为老游戏做大更新显然是吃力不讨好，但是借助新加的要素，又可以在年末为amiibo和廉价版促销一把，对玩家们来说简直就是超厚道的免费福利。多少人为了看看更新的内容，都久违地进入了游戏。相比之下，很多游戏厂商都不知道DLC更应该用来维持玩家对游戏的投入度和满足度，却只会靠各种花样的服装来坑钱甚至分割游戏内容。这样粗暴的做法不但没有为游戏增值，反而让粉丝越来越感到不爽。

本期个人签名
打开机器，更新系统，关闭机器。

三味线



◆相较传统节日，电商所打造的双十一似乎更有过节氛围，只要你在期间随意一上淘宝京东，铺天盖地的折扣就会淹没你，让你不知所措。好吧，其实我只是想说，小买怡情，大买伤身，就算有再多的折扣商品也不要过度消费，毕竟花钱容易来钱不易……像我这么理智的人就绝对不会犯这种错误，因为我还没到双十一就已经花光钱了，想想还真是机智。

◆《精灵宝可梦 太阳／月亮》马上就要发售，本人几乎都要狂喜乱舞了，不知各位准备买哪个版本？大蝙蝠特好看对吧？对吧！（被拖走）

◆对于《最终幻想 15》本人暂时处于观望阶段，决定先等各位大佬打完再考虑否入手。毕竟要身为萌豚的本人去接受四位男♂性一同冒险的故事实在是太过……其实这种设定放在很久以前根本就不算什么，只能说，这个时代的人变了，嗯。

本期个人签名
一年一度的光棍，不，双十一又到了。

乌冬



◆一直都没留意身份证还有期限，直到最近去银行办事用到身份证的时候才发现过了期，身份证这东西虽然平时很少用得到，不过一旦要用却没有的时候就很麻烦，没办法之下只好在请假回老家补办，预定的计划也被打乱，也算是一次教训了。

◆不出所料，《怪物猎人》系列”的新作果然是“MH×G”，不过这次玩文字游戏将名字改成了《MH××》。最令人关注的还是新的勇气狩猎风格，从目前放出的情报来看，感觉像是武士道的加强版，可以用类似“瞬间动作”的招式回避怪物的攻击并累积勇气槽，当勇气槽满了后还有自身强化效果，光看演示就觉得是一个很强的风格。另外新的封面怪天彗龙虽然还没放出详细的情报，但看上去像是和黑蚀龙用同一套模板，包括四足飞龙的外形以及用翅膀攻击的动作，还有最后不得不说天彗龙的喷射翼很帅，不知道相关的装备和武器也会不会有喷射的效果，真是期待。

本期个人签名
最近整个人都PPAP了。

稀饭



本期的游戏时间基本上是完全分散的，因为能玩的东西是真的太多了，先是《魔兽世界》开了 7.1，而我隔三差五的游戏时间导致我现在都还没见到新版的卡拉赞副本，然后是通了《泰坦天降 2》的单机战役（BT 的耿直萌令人太难忘），《COD 无尽战争》的单机也打到了一定程度，但说真的这两个突突突连着玩，审美疲劳有点严重，不推荐大家效仿。在这种情况下，我也同时打了大约 3 大章份量的《战争机器 4》，还得见缝插针地玩一下在公测的《巫师之昆特牌》，以及 Steam 上颇有意思的潜行小品之作《Gunpoint》，简直可以说是把自己的精力压榨到极点了。而且就算是在这种情况下，我也在忙着一个会由我们杂志推出的秘密项目，至于具体内容是什么，这里不便剧透，但可以肯定的是内容会是大家喜闻乐见的，近期就会在杂志和微信微博上开始宣传，记得关注哦。

本期个人签名
最新的工作 BGM：《Hallelujah》-Pentatonix

马修



对比权衡一番，填坑游戏选中了《塞尔达无双》，接着想起《战国无双编年史 3》的坑也没填，就索性一起玩。结果同键位的不同作用让本人接连失误……

2011 年给电视配的 2.1 音箱，当时没买回来没多久右声道就经常出问题。最近打算趁双十一买个新的，但又不甘心就此淘汰掉，便抱着死马当活马医的心态试试修理：大拆一番之后又重新装上，最后用棉签蘸酒精擦擦端子插口，几年的顽疾竟然就好了！

在修理好音箱的前一天，本人把用了快两年的键盘也拆了修理一通，其实这几十元的键盘本来就没打算修，而是因为一个模型的小零件掉进键盘的里，这就不能不拆了。结果不仅成功取出零件，键盘也顺带修好了……

和 10 年前自己修理家用日常物品的水平对比下，发现现在还是有进步的：10 年前是拆完之后再装上就坏掉了，现在虽然不能保证修好，但装上后还可以继续用。

本期个人签名
善胜者不争，善阵者不战；善战者不败，善败者不乱。

八重樱





★身体确实大不如前，上期截稿后回了趟天津老家，本想过上一周今天吃煎饼果子明天吃锅巴菜后天吃豆腐脑以此循环的葛优躺日子，万万没想到第一天吃完煎饼果子我就胃疼了一天。这是因为毒耐性降低的缘故吗?! 不过必须承认的一点是，对于一个从小在天津长大的人来说，无论何时何地，煎饼果子和锅巴菜永远都是无可替代的存在。

☆雀巢新出了一款造型非常前卫的咖啡胶囊机，红黑配色颇有死侍的印象。我给饭老板卖了安利，没想到饭老板对该机器一见钟情立马下单，而且还把机器摆在了编辑部里。于是我就过上了每天用咖啡机冲泡黑咖啡的小（zhuang）资（bi）生活，真是太机智了。

本期个人签名
愿你能被世界温柔地对待。

白菜



□自从日本网上曝出做动画待遇“猪狗不如”的消息后，如同应景一般，各个作品纷纷开始延期＋崩坏，一度让我以为 Comic Market 提前开幕。每个季度作品越来越多，画师的待遇又不提高，市场接近饱和却又没有新鲜血液涌入，也难怪画师开始抱怨。感觉是求变的时候了。

□写下这段话的时候，期待了很久的《Fate/新世界》即将发售，然而网上却传出其 PS4 版容量 2.6G，PSV 版容量甚至 2G 不到的传言，还煞有其事地截图为证，搞到我很慌。如果，如果这游戏容量真的这么“夸张”，那简直让人出离愤怒，到达“敬佩”之境。无论如何，10 号见分晓吧。

□《勇者义彦》第三季真是不错，一口气连看 5 话根本停不下来。

本期个人签名
突然的降温让短袖党无所适从（抖）。

宇宙人



★（接上期最后）学前儿童教育软件般的系统，几乎为 0 的游戏性，还有那不知所谓的剧情。《偶像死亡游戏 TV》这个游戏让我坚定了一点，D3 的游戏以后还是别买了……

☆ Kindle Voyage 虽然是专门用来看书的产品，但作为一个经常玩电子产品的人难免会以对电子产品的眼光来看待这东西。一个星期下来的使用体验就是，虽然不得不说这东西用来看书的体验一流，但系统的反应速度和人性化程度简直有让我有回到了至少 6 年前的错觉。单纯为了不怎么刺眼和可以在赶夜车的时候看看书而买了这个，成本有点过高了——不过谁叫我眼睛保养得不好呢。

★分享个日常：宇宙人打开 PS4 准备工作。

（一分钟后）《灰姑娘 VR》附送主题的菜单曲真好听，听完一遍再开游戏吧。

（十分钟后）“歌を Singing 踊ろう Dancing！”

（三十分钟后）等等，我开 PS4 要干嘛来着。

本期个人签名
生于忧患，死于作。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

蓝色字体
为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2016.11.10-2017.04.04

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期几款射击大作相继发售，大家是否都选出了自己心仪的作品？而另一边双 11 来临，PS4 Pro 也将正式开启售卖，PS VR 也开启了新一轮的预约，之前还犹豫不决持币未买的读者们，差不多是时候剁手了。

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
10 日	Fate/ 新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	日版
17 日	PSYCHO-PASS 心灵判官 无法抉择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 選択なき幸福	5pb	文字冒险	中文版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	公主是守财奴	プリンセスは金の亡者	日本一	动作角色扮演	日版
2016 年 12 月					
8 日	萌萌 2 次大战略 3	萌え萌え 2 次大戦（略）3	SystemSoft	策略	日版
15 日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的新娘	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	中文版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	中文版
26 日	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	动作	日版
2017 年 2 月					
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	日版
2017 年 3 月					
30 日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	角色扮演	日文版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders：Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
10 日	Fate/ 新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	日版
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	中文版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	PSYCHO-PASS 心灵判官 无法抉择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 選択なき幸福	5pb	文字冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed：The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders：Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
22 日	SD 高达 G 世纪 创世	SD ガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNEI	策略角色扮演	中文版
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸＶ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	最后的守护者	The Last Guardian	SIE	动作冒险	中文版
8 日	萌萌 2 次大战略 3	萌え萌え 2 次大戦（略）3	SystemSoft	策略	日版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く６ 命の詩	SEGA	动作冒险	中文版
15 日	秋叶原之击	AKIBA'S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
22 日	无夜国度 2 新月的新娘	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年 1 月					
12 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	中文版
12 日	王国之心 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
12 日	女子高中生 僵尸猎人	SG/ZH School Girl/Zombie Hunter	D3 PUBLISHER	动作	日版
18 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	中文版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
9 日	四女神 ONLINE	四女神オンライン	Compile Heart	多人在线角色扮演	日版
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	动作射击	美版
23 日	魔女与百骑兵 2	魔女と百騎兵 2	日本一	策略角色扮演	日版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	尼尔 人造人	NieR：Automata	Square Enix	动作	日版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	中文版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon：Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
16 日	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	动作射击	日版
21 日	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版
30 日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	角色扮演	日文版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
11 日	冤罪杀机 2	Dishonored 2	Bethesda	动作冒险	中文版
15 日	看门狗 2	Watch Dogs 2	Ubisoft	动作冒险	中文版
17 日	刺客信条 埃齐欧合集	Assassin's creed：The Ezio collection	Ubisoft	动作冒险	中文版
22 日	暗黑血统 战神版	Darksiders：Warmastered Edition	Nordic Games	动作	美版
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	美版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	动作射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
21 日	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
18 日	精灵宝可梦 太阳／月亮	ポケットモンスター サン／ムーン	Nintendo	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版
2017 年 3 月					
18 日	怪物猎人 XX	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	动作	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 10 月					
23 日	战国无双 真田丸	戦国無雙～真田丸～	Koei Tecmo	动作	日版

发售日未定

平台	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2017 年春					
PS4/XOne	铁拳 7	TEKKEN 7	BNEI	格斗	日版
PSV	迷宫旅人 2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ 2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	AQUAPLUS	角色扮演	日版
2017 年秋					
PS4/XOne	荒野大救赎 2	Red Dead Redemption2	Rockstar	动作冒险	中文版
2017 年					
PS4	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	中文版
PS4	地球防卫军 5	地球防衛軍 5	D3 PUBLISHER	动作射击	日版
PS4/PSV	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	动作	日版
PS4/PSV	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワールド VS ソードアート・オンライン 千年の黄昏	BNEI	动作角色扮演	日版
PS4/XOne	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	动作射击	美版
PS4/XOne	王国之心 III	Kingdom Hearts III	Square Enix	动作角色扮演	日版
NS	塞尔达传说 荒野之息	ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド	Nintendo	动作冒险	日版

11.15 看门狗 2

攻略预定

多机种 动作冒险 ■ Ubisoft ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A



虽然《看门狗》贬誉参半，但玩家依然能在游戏中看到了“《看门狗》系列”的潜力。《看门狗 2》在继承上作世界观的同时，把故事地点转移到了美国嬉皮士文化以及自由主义中心之一的旧金山。控制和入侵各种电子设备依然是本作的主要玩法，但在本作中加入了更多的可入侵目标，玩家可以通过控制和入侵来达成很多在前作中无法实现的玩法。本作还新加入了诸如社交媒体、手机 APP 和跑酷等贴近社会潮流的新元素，玩家得以在本作中扮演一个比前作更加有活力且新潮的“黑客”。

11.22 SD 高达 G 世代 创世

攻略预定

多机种 策略角色扮演 ■ BNEI ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 A



时隔多年，“《G 世代》系列”再次复活！虽然这次收录的作品仅局限于前 UC 纪元，但机体和角色几乎一个不漏，对于喜欢 UC 系列的玩家来说是非常值得入手的作品。游戏的战斗画面比多年前的《SD 高达 G 世代 超越世界》进步了不少，高质量的战斗动画和驾驶员立绘相信能让玩家更具有代入感。新加入的 Get 系统能让玩家在前期就获得强力的机体，还有让战舰和周围友军同时歼灭敌军多台机体的团队攻击，都对攻略游戏产生了不少便利性。

11.29 最终幻想 15

攻略预定

多机种 角色扮演 ■ Square Enix ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 S



在经历了多年的等待之后，这部有生之年的作品终于要正式发售了，最正统的《最终幻想》即将来袭！本作提供了一个庞大的沙箱世界，玩家们可以一边驾驶汽车一边听着音乐在这一世界中尽情冒险。除了自由的玩法外，本作的剧情同样值得期待。本作的故事发生在一个机械与魔法共存的世界，主人公诺克提斯王子的国家已经沦陷，他与三位同伴一起踏上了复国的征程，等待四人的将会是怎样的史诗冒险？在本作正式发售前，SE 已推出了和本作密切相关的五集动画短片与一部电影，各位玩家不妨先看一看动画与电影预热吧。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《最上游》《买买买》等众多节目新鲜出炉！
还有《最终幻想 世界》等视频黄金眼即将上映！

更多网络节目请登录



土豆视频



B站



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16:9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游40期
十大西部游戏

买买买25期
西域战神

游戏月旦评
2016年10月份游戏评测

守望先锋
不一样的打开方式

新作影像集锦

最终幻想 15
王国之心 2.8 终章序幕
荒野大救赎 2
看门狗 2
质量效应 仙女座
掠食
丧尸围城 4
冤罪杀机 2
超级机器人大战 V

电影前线

金刚狼 3 殊死一战
银河护卫队 2
分裂
娃娃老板

ENDING SONG

尼尔
“Song of the Ancients Devola”
现场版

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①COD 无尽战争 Activision② 主视角射击③
多机种④ ⑤Call of Duty Infinite Warfare ⑥中文版
2016年11月4日⑦ 本地1~2人、在线2~⑧ 对应年龄：18岁以上⑨
售价为PS4、XOne：428港币⑩

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________



掌机王PLUS

全彩大16开208页+DVD光盘

VOL. 4



精品掌机游戏攻略收录

【3DS】
世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头
全迷宫地图+资料详尽收录
助你闯荡“自虐树迷宫”

【PSV】
传颂之物 两位白皇
人物详细评价
主线流程、梦幻演武、试炼关卡全解析

【3DS】
怪物猎人 物语
沉迷于挖蛋不可自拔
完全攻略

游剧场 × 攻略透解
【PSV】
神狱塔
Mary Skelter
玩游戏看小说两不误！

定价 38元

已上市



扫码购买

下期是 游戏机实用技术

总第407期 2016年12月A

–重点攻略–
冤罪杀机2
看门狗2
精灵宝可梦 太阳/月亮



最终幻想15 圆梦登场

–独家报道–
UCG亲赴海外游戏公司本部
实地试玩2017关注超级大作

详细情报 敬请期待！

游戏·人

VOL. 63

全彩大16开136页+DVD光盘



–传世之书–
《古墓丽影》
20周年回顾
创造者们的自述

–游戏议会–
渐行渐远的“第一人称秀”
追忆大片型FPS的黄金年代

–工作室物语–
热血系列三十周年纪念
国夫君的大冒险

–动漫秀–
迟来的教师节祝福
《暗杀教室》
完结大回顾

–游戏剧场–
在“无尽”的冒险的背后
《无尽传说 艾尔文年代记》
（二）

11月下旬，全国上市